



★師のお店は、8月10日にNEW TAKERUに変ま ります その他のお店は、既にNEW TAKERUか 設置されています 会いに来て本!





# TAKERU CLUB特別入会キャンペーン

NEW TAKERUの新登場を記念して、8月31日まで特別入会キャンペーンを実施しています。 期間中の入会なら、①年会費(500円)と入会金(500円)が無料

(2)タケルクーポン券10点(1,000円相当)をプレゼント という、とってもおトクな特典つき!

そんな入会キャンペーン期間もあとわずか/

入会申込書の置いてある、近所のTAKERUへ さあダッシュだ!

TAKERUのユーザーみんなで作る、「TAKERU CLUB」に入会すると、その証しであるTAKERU CLUB CARDが贈られるとともに、NEW TA-KERUを利用して頂くことで様々な特典が受けられます。

①カードを挿入するだけで、自分の持っている機種の最新情報が見れる/ ②購入したソフトの詳細マニュアルが自動的にしかも早く届く/ ③ユーザー登録も簡単/ ④TAKERUクーポンシステムでソフトがもらえる/ その他「CLUB会報」イベント情報が届きます。

お問い合わせは、TAKERU事務局まで。



AKERU CLUB

通信販売を二希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を終記の上TAKERU事務局まで現金書留てお申し込み下さい 代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

(カードのデザインは変わる場合があります。)



TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)3274-6916 大阪営業所(06)252-4234

通信販売

# N

# 

	T S	
91	SEPTEMBER	7

FAN SCOOP		INFORMATION	
妖魔がすむという塔に「サーク」の勇者たちが集まった	_	ON SALE	115
サーク・ガゼルの塔	5	COMING SOON	116
FAN ATTACK		AD&Dヒーロー・オブ・ランス、コナミ再販ソフトほか新作情報満載	
全19ページ、珠玉のシナリオ8本完全攻略/ ソーサリアン	7	MSX新作発売予定表 7月24日現在の情報	119
		いーしょーくーはまだかいな!? 「ソーサリアン」につづけっ/	112
FAN NEWS		FAN CLIP スペシャル	120
カクテル・ソフト増刊号 美少女続々登場の日記シミュレーション	114	草上の秘密編集会議――「付録ディスク」にかけたわたしたちのフ月	
DMfan ディスクステーション28号	110	読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	34
PROGRAM		投稿募集要項	79
ファンダム	35	新連載	
1 画面4本+N画面7本+10画面 1 本		パソ通天国	68
ファンダムスクラム	44	パソコン通信を楽しみながら活用する新連載	
マシン語の気持ち	46	特別付課	
スーパービギナーズ講座	48	TWYーサリアン・ブック	
BASICピクニック	30	ゲームお役立ちデータを大公開	
伝統工芸としてのCG			
第5回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項	93	●スペック表の見方	
FM音楽館	74	Mファンソフト ● ●販売、あるいは開発ソフトハウス。	②購入な
ゲームミュージック3曲+オリジナル2曲+新コーナー「音楽」の知識		☎03-3431-1627 ② どについての問い合わせのための、ソスのユーザーサポート用の電話番号で	
AVフォーラム 夏	108	1月23日発売予定 ⑤ の本を作っている時点での予定発売時体と音源 (本)はROM、 温はディス MSX2+からオブションで内蔵される	ク、主は
ゲーム十字軍	94	媒 体	応してい
クームーナ早 のぞき穴:信長の野望・武将風雲録 歴史の散歩道:信長の野望・武将風雲鏡		VRAM 128K   □ になっている「FMパック」も同様です  クの後の数字は何枚組かを意味してし	。ディス
のそで八、信長の野童・八行風芸録 歴史の取る点。信氏の野童・八行風芸録マップコレクション:エメラルド・ドラゴン 第4回激ペナ大会:ついに決勝戦	ŧ	セーブ機能 ディスク 対応機種 ソフトの仕様がMSX Iで プのものは 【本語】 【本語 2/2+、 MSX2は	動くタイ
情報 <sub>おもちゃ箱</sub> <b>FFB</b>	26	価格 6.800円 MSX2+でしか動かないものは MSX2+ でしか動かないものは MSX2+ でしか MSX2+	+専用、ター
夏のMSXイベント情報、ゲームCD、プレゼント		ターボ日の高速モードに対応 str. GRAM、VRAMの容量 MSXIの きは、RAM容量によって動いたり動か	の仕様のと
GM&V	28	りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんど VRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セーブ機能 ゲームを途中でやめても、	、そこから
最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報		また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外と ューティングゲームなどで、電原を切らないかぎりつづけられるコンティニューの8	
ほほ梅麿のCGコンテスト	105	場合はそのことを明記してあります ③価格 消費税別のメ 一カー側の希望販売価格です ⑨備考欄。	ite
グラフサウルスがバージョンアップしたマロ		●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。	
FAN STRATEGY	102	●本書に関するお問い合わせについて	Ä
担当Sの武将風雲録奮戦記		読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。	The same
ゲーム制作講座	72	なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。 2703-3431-1627	
タイトルをつける技術と心		AA UU-U4U I TUE/	

※つごうにより「記憶のラビリンス」はお休みです。



# MSXの潜在力を引き出

キミのMSXはまた発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはとこまでF1シリースの能力を引き出せるたろうか?

# 微妙な色づかい、細かな 文字も再現。MSXの ためのカラーモニター

()、37mmピッチのファインブラックトリニト ロン管採用とアナログ21ピンRGB人 力が、鮮明2000文字表示、中間色 のリアルな再現を可能にした。



トリニトロンカラーモニターCPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり 保存することは、MSXの 原動力だ。 3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大 量データをコンパクトに保存。ディス クドライブ内蔵の機種ならディスクコ



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1 標準価格36,800円(税別)

# より美しく、もっと鮮やか に力作をカラー印刷し たい人のための、 カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による 多彩な表現力、そして美しいカラー印 刷機能が備わっているから、CGの カラーハードコピーもバッチリ。別売 の『プリントショップ』』を使えばハガ

キやカードのカ ラフルなプリント アウトもできる。



ーマルカラー漢字プリンターHBP F1C 標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピュー ターグラフィックソフトの 力を引き出す 2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単 にするのがグラフィックボール。(右) そして1秒間16連射でゲームを制す るための連射ジョイパッド。(左)



連射ジョクポッド1S-303T グラフィックボールGR-6 標準価格2,000円(税別) 標準価格9,800円(税別) 標準(価格32,800円(税別)

# MSX2+の自然画モー ドをフル活用したい人の ために、

# ビデオデジタイザー

ビデオの映像を取り込んでプログ ラムに利用したい。店頭メッセージ をオートグラフィックローダーで目立 たせたい。そんな願いをかなえるのが ビデオデジタイザー。映像をMSX2+ の自然両モードで取り込める。 (MSX2の256色モードにも対応可。)



ビデオデジタイザーHBI-V1 標準価格 29.800円(税別)

# パソコン通信で人のネッ トワークを拡げたいなら、 MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげる ことができるパソコン通信。約100人 分の電話転機能



MSX通信カートリッジ HBI 1200

# F1シンセサイザーついた

もはや音楽に欠かせないシンセサイ ザー。F1XV付属のクリエイティブツー ルIには、そのシンセの機能が一杯詰 まっている。



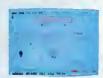
# らくらくアニメついた

グラフィックは楽しい。でも、絵が動い てしかも音がついたら、もっとタノシイ F1XVのクリエイティブツールIIは、 そんなアニメーションの夢をかなえて くれる。



# ワープロもついた

おなじみのワープロソフト、文書 作左衛門XVバージョン がついた。



●MSX2+仕様 ●HS 第1、第2水準漢字ROM、 MSX-JE標準装備 ●F M音源標準装備 ●3.5 **インチFDD搭載●1,9万** 色の自然画モード・●BA SIC文法書·解説書何 属●スピコン・連射ター ボ標準装備





クリエイティブパソコン F1 HB-F1XV 2669,800円 (4591)

# -SYSTE

『サーク・ガゼルの 塔』の発売がせまっ てきた// 今回はい ったいどんな冒険が ラトクたちを待って いるのか、スクープ してみたのだ//



マイクロキャビン **20593-51-6482** 

# 9月下旬発売予定

媒体	
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

\*ターボ日の高速モードに対応



# サークシリーズの第4弾だ‼

この作品は「Xak」シリーズ のヒット記念として、マイクロ キャビンが制作したソフトだ。 1989年の「Xak」以来、グラフ ィックが美しく、物語性の強い



アクションRPGとしてファン に支持され、MSXでは、番外 編として縦スクロールのアクシ ョンシューティンクゲーム「F RAY」も発売された。

主人公のちょっと抜けてるけ れど滅法腕のたつ、勇者ラト ク・カートや、「Xak」でメッセ ンジャーとして登場以来いつも ラトクを助けてきた手のひらサ イズの妖精で、「XakII」でつい に普通の人間の大きさになった サークシリーズのアイドル(1?)、 ルゥ・ピクシー。

魔法戦士の修行をしていて、 ラトクに恋している、超元気な 少女。シリーズ番外編の『FRAY』 の主人公にもなったフレイこと

フレイア・ジェルバーンなど、 各登場キャラクタたちも魅力的 でファンも多い。

今回は彼らサークシリーズの 登場人物が再び登場して、ユー ザーを楽しませてくれるのだ。

さて今回の敵は、いままでラ トクたちが倒してきたバドゥや ゴスペルと同じく、ラトクの祖 先である闘いの神デュエルに敵 対する妖魔たちだ。

プレイヤーは主人公の、勇者 ラトクとしてゲームに参加する。 そして、いたるところに妖魔 たちのしかけたわなのかくされ た、巨大なガゼルの塔に潜入す ることなる。

さあ/ 冒険だ/









# 妖魔たちがあやしくうごめきはじめた!

闘いの神デュエルの子孫であ る勇者ラトクの活躍によって、 なりをひそめていた妖魔たちが 再びうごめき出した。

そして、巨大な力を持つ妖魔



○巨大な妖魔が勇者をたおそうとしてい

将軍によって、2人のはぐれ妖 魔が、ラトク抹殺のための刺客 として放たれた。

男の妖魔の名は、ギル・ベル ゼス。女の妖魔は、アル・アク リラ。2人とも妖魔の軍勢に組 み込まれることを拒否した、-匹狼のはぐれ妖魔だ。彼等は、 ラトクたちをおびきよせるため に策略をめぐらせた。

時に聖暦757年。ゴスペルをた おしたとき(XakII)から1年後 のことであった。

●間の中に



晶玉の光だった。玉はラ









# トクと仲間たち塔の下に集まる!

さて、妖魔のうわさを聞きつ けて塔の下に集まったのは、ラ トク、フレイ、ピクシーの3人 と、サークIIに登場した吟遊詩 人ホーン・アシュタル、同じく 修道女フェル・バーウの5人。 町のうわさでは、ラトク・カー トと名乗る大男が神の子孫だと いいながら、いろいろ悪いこと をしているらしい。また、ラト クとおなじぐらいの年かっこう



の青年が数日前に塔にむかった きり、帰ってこない、という。た めしに塔に入ってみたピクシー によると、塔の中はわなだらけ で、しかもモンスターがウヨウ ヨしているらしい。

大人数で動くのは、危険だと いうホーンとフェルの意見で、 今回はラトクともう1人、臨機 応変にコンビになって、塔を攻 略することにした。たとえば、 カギやわなをはずすならピクシ -、攻撃力が必要ならフレイと いったようなぐあいだ。そして 回復魔法を使うフェルは、塔の 外で待機することになった。



○妖気うずまくガゼルの塔の下に、 をはじめ5人が集まって冒険がはじまる















# ゲームはアクションRP

というわけで、ラトクたちは モンスターのうごめくガゼルの 塔に潜入して行く。

塔の高さは、地下1階、地上 5階。各階にはモンスターが出 現し、また、複雑なわなが行く 手をはばむ。

このゲームはRPGにつきも のの、レベルアップがない。ま た、モンスターをたおしてもお 金になったりもしないし、買物 をすることも、宿屋に泊まった

りすることもない。

プレイヤーは塔の外で待って いるメンバーの中から、必要な 能力を持つ者を選択しなおすこ とで能力を変化させ、塔の中を 進んで行く。敵との闘いには、 剣による攻撃と魔法による攻撃 があり、消費したMPやHPは、 ゲーム中どこからでもテレポー トの魔法で塔の外に出て、ちょ うどほかのRPGの宿屋のよう な役割を持っている、フェルの

魔法によって全快できる。

またパートナーの選択はゲー ム上重要な意味を持ち、場所に よっては、特定のパートナーを 連れていなければ通過できない 場所もあるらしい。

今回もハードだぞ/



# ガゼルの塔でなにかがおこる



●不気味に静まりかえるガゼルの塔。妖気あいれるタンジョンに挑むラトクたちの運命は

本のゲ 1 181



斜めに見下ろすのはサ



# いよいよ発売! 存分に楽しむのだ!!

待ちにまった「ソーサリアン」 の発売日は、この本の発売から 2日後、8月10日なのだが、こ こまで来ると、かえって不安に なってくるから不思議だ。

ソフトの売れゆきとか、評判 とか……。とにかく気になって しまうのだ。

でも、MSXへの移植ぐあいは最高なんだし、こりゃあとぶように売れて、うれしい悲鳴だぞ/ などと思うこともあるし、頭のなかは「ソーサリアン」のことで、ぐーるぐる。

しかし、泣いても笑っても、発売日はもうすぐ。爆発的な売れゆきで8月10日をむかえ、ぜひとも「ソーサリアン」発売記念日などと呼ばれるほどの、1日にしようじゃないですか//

話は変わって、超特大スクープをお知らせしましょう/

せっかく「ソーサリアン」が移植されるんだから、追加シナリオのほうも移植してほしい。と、いう声が聞かれたんだけど、ついに追加シナリオのひとつ「戦国ソーサリアン」の移植が決定したのだ/数多い追加シナリオのなかから選ばれた、珠玉の名作といったところでしょうか。事実、ソーサリアンたちの活躍・の場が、戦国時代の日本ということで、そうとうかわった冒険が楽しめそうだ。くわしくは、今号の付録にのっているので、そっちをみてね。

移植とはいえ、MSXには久 しぶりの大作。これを遊ばない なんて、もったいないぞ//



ついに、追加シナリオが移植さ なんと、単れることが決定したぞ! 移植 にしている されるのは『戦国ソーサリア 」だ。このシナリオは、今まで 時代の武将 の中世ヨーロッパを舞台にした かがう『ソ かのようなシナリオとはちがい、 めるのだ。

なんと、戦国時代の日本を舞台 にしているのだ。武田信玄、織 田信長、豊臣秀吉などの、戦国 時代の武将たちが登場。ひと味 ちがう「ソーサリアン」が楽し めるのだ。

# 全 シ ナ リ オ 移 植 完 了 !!

残っていた5本のシナリオも 移植完了。さっそく紹介しよう。 今ここでは全15本のシナリオ がバンバン動いている。グラフィックなんかは、これがMSX なの? といいたくなるほど美 しい。「ソーサリアン」に華をそ えている? デカキャラの数々

もグリグリッと動いている。も ちろん、デカキャラのグラフィ ックだって負けずに美しく仕上 がっている。これは、期待以上 のデキになりそうだぞ/

さて、ターボ日のユーザーの みなさん、おめでとうございま す。ターボ日のユーザーではな いみなさん、このさいターボR を購入しちゃいましょう。

今までメーカーから届けられていたバージョンは、ターボトの高速モードに対応していなかったんだけど、今回、ターボト対応版が届けられたので遊んでみたのですが、やっぱりターボ

Rは速い/ MSXじゃないみたい。これはぜひ、ターボ日で遊んでみてほしい/ だからといって、2/2+では遅くて遊べないなんてことはなく、十分に楽しめる速度になっているのでご安心を。ターボ日で遊ぶと、キャラクタの移動や、ウインドウの開閉なんかが快適なんだよね。機会があったらターボ日で遊んでみてはどうかな?

# 天の 神々たち

ペンタウァのはずれの 山々の、はるか上空に 神々の庭園があった。 そのふもとにある村で、 多くの異変が起こって いた。人々の心が汚れ てしまったので、神々

が怒っているのだという。人々は村を捨て、 逃げだした。ソーサリアンたちは、神々の もとへ嘆願(たんがん)に向かうのだが……。



●ソーサリアンたちの目のまえにいるの●ソーサリアンたちの目のまえにいるの



●通してくれたっていいじゃない。いくら神様だからって、そんな態度でいいはずないじゃないですか!

# 氷の洞窟

ペンタウァのはずれにある山間部から襲ってくる寒波により、国には大きな被害がでていた。その寒波を作っているのは、ソクラムという錬金術師だという。

彼は、風の精霊を幽閉しているらしいのだ。 平和のために、ソクラムを捜すのだ!



○ここのかべにかいてあるエンシェノ て、何か意味があるんだろうか?





)流れる滝か、とってもきれいなワン ・ン こごえてしまいそうな洞窟だ

# 今回は8本のシナリオをイッキに攻略!

前々号で「消えた王様の杖」、 前号で「失われたタリスマン」の 2本のシナリオの攻略をしてき たわけだけど、どうだっただろ うか。まだ、「ソーサリアン」の 発売前ということもあったので、 いまひとつピンとこなかったん じゃないだろうか。でも、絶対 に攻略の役にたつから、引っぱ りだしてそばに置いておくといいぞ。

今回は日本イッキに、ドドン/ と攻略だ。もちろんマップもみせちゃう。いたれりつくせりの攻略ってわけだ。ただし、今回の攻略は、シナリオの謎をズバリ書くんじゃなくて、ヒントをあたえる程度にとどめておこうと思っている。だって、せっかく買ったゲームだもん自分

の力で解く楽しみをうばっちゃわるいからね。それに、この「ソーサリアン」は、自分の力で解いてこそ、その複雑なシナリオのおもしろさ、楽しさが理解できるってもの。ぜひ、自分の力で解いてみてほしい。

それから、今回はじめて書くことなんだけど、実は、各シナリオには、1から5までのレベルがあるのだ。レベル1のシナリオは、「消えた王様の杖」・「時き沼の魔法使い」・「天の神々たち」。レベル2は、「失われたタリスマン」・「ロマンシア」・「氷の洞窟」。レベル3は、「ルシフェルの水門」・「紅玉の謎」・「メデューサの首」。レベル4は、「呪われたオアシス」・「暗黒の魔道士」・「囚われた魔法使い」。そし

てレベル5が、「盗賊達の塔」・「呪われたクィーンマリー号」・「不老長寿の水」となっている。これらが、「ソーサリアン」のシナリオディスクに入っている順番とはちがっていることに、気がついただろうか?

普通だとレベルの低いほうのシナリオから順番に解いていくようにディスクに入っているんだろうけど、この「ソーサリアン」では、レベルの1から5までの5本のシナリオが入っているディスクが3枚あって、その3枚で計15本のシナリオが構成されているのだ。ということは、シナリオをディスクの順番どおりにクリアしていくよりも、レベルの低い順番でクリアしていったほうが、キャラクタのレベ

ルアップも断然ラクになるって わけだ。

こんなことも頭に入れておいて遊ぶと、またちがった「ソーサリアン」を発見できるかもしれないね。

# ★マップの見かた

次のページからはじまる攻略マップのかんたんな見かたを、ここで説明しておこう。下の例1にあるような数字は、ドアなどのつながりをあらわしている。次の、例2のようなのは、アイテムなど、大切なものをしめしているのだ。

例 1

1 ......1

例 2

聖水

# メデューサ の首

ベンタウァのとある村 に、メデューサが出現 したとの噂がたった。 魔女の上半身に大蛇の 下半身。その眼光はす べての物を石化すると いう、おそるべき魔物

である。周辺の村の人々は逃げだし、その 一帯はゴースト・タウンと化していた。







# 囚われた 魔法使い

ペンタウァでは、優れ た能力を持つ魔法使い に王直属の地位を与え、 生活を保証した。その かわり、国の平和を守 る任務を与えていた。 あるとき、王直属の魔

法使いが行方不明になった。その魔法使いにより侵攻をおさえられていた魔物によって幽閉されているらしいのだが……。



黄色の玉は、いったいなんだ。 う? 神秘的なかんじもする。まん中で ○この、妙な機械ふうのものはなんだ?



では、こんなに足場のせまいとことがつと、こんなに足場のせまいとこと

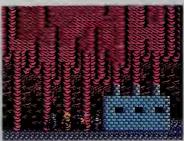
# 不老長寿の水

ペンタウァの土地がしだいにやせていった。野菜や穀物は育たず、農民たちも気力を失っていた。王直属の魔法使いは、もとにもどすには不老長寿の水が必

要だと話す。しかし、その伝説の水は、侵入者を2度と外に出さないトラップがある ダンジョンに隠されているという。



こを通ろうとすると攻撃してくるが、とっても気もちわるい。そのとなんだ!。この柱についている2つ



事に帰れるんだろうか? るようだ。こんなところにきちゃって ここはまるで、洞窟そのものが生きて

# ルシフェルの水門

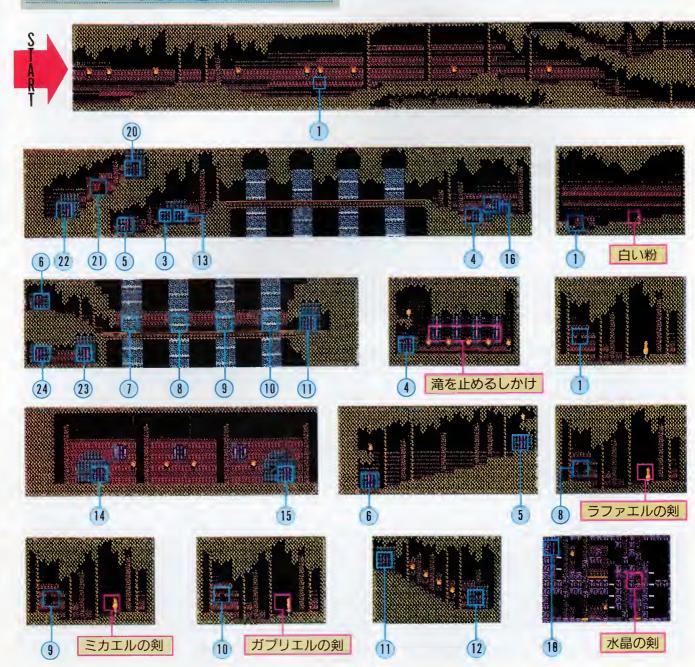
ペンタウァ王国、唯一の水源であるブラッディ・リバーが、モンスターたちの手によって水門が作られ、せきとめられてしまった。このままの状態では農作物のための水はもちろん、人々の飲み水まで

もが確保できなくなってしまう。 せきとめられた水門を開くために は、3振りの剣が必要だと聞く。 なんとしても剣をみつけなければ ならない。しかし、剣はモンスタ 一のいる洞窟の奥にあるというの だ。 問題になっている水門を開けるには、3振りの剣がポイントになる。この剣にはそれぞれ名前がつけられていて、ラファエル、ミカエル、ガブリエルが、それだ。

まず、洞窟に入ってすぐのところにある部屋へ。ここには、小さなツボがある。中身は、なにかなっと、手をつっこんでみたら、白い粉だった。まあ、なにに使うのかわからないけど、取れるということは、きっとあ

とで役にたつはず。とりあえず もらっておこう。

どんどん先に進んでいくと、 滝がある。これがとってもきれい。なんかありそうな気もするけど、とりあえずムシして進む。すると、4本の棒がある部屋に出くわす。その意味ありそうな棒を押し上げると……。なにか起こったようだ。さっそく、いまの道をもどってみると、なんと、滝の水がとまっているじゃないか。そのうえ、新たな部屋



# FAN ATTACK ソーサリアン

まで出現した。こりゃ、入ってみるしかないでしょう。ということでなかに入ると、そこには、炎の燃えさかるツボがあるのみ。出現した4つの部屋とも、全部おなじツボがあるだけ。ツボのなかになにかがあるんだけど、さて? どうすればいいんだろうか。こんなのは誰でもわかるのでおしえちゃうけど、最初の部屋にあった白い粉でツボの炎は消えるのだ。しかしめんどうなのは、白い粉は1度使うとな

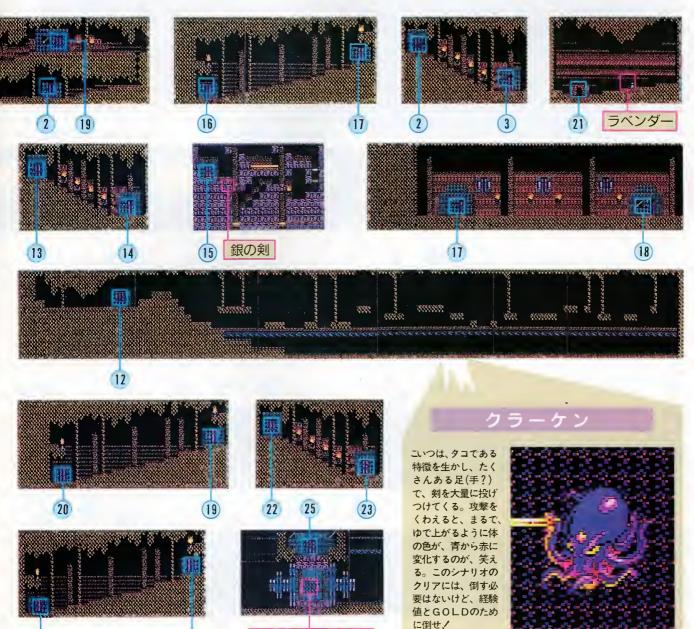
くなってしまうので、また最初 の部屋までもどって、粉を取っ てこなければならないこと。よ うするに4往復しないといけな いのだ。いっぺんに4つの粉を 持てれば、どんなにラクなこと か。とにかく、ツボの火を消し て、なかみをいただいちゃお。

やっとのことで、手に入れられたものは、ウワサの3振りの剣なのだ。これで、終わった/と思いきや、じつは、ここからがまた大変。やっとのことで手

に入れた3振りの剣は、そのあ とにひかえている本当の鍵とな る、水晶の剣、銀の剣を手に入 れるためのステップにすぎなか ったのだ。

こんなところでメゲてはいられないぞ。3振りの剣を手にいれたら、剣のかざりの付いている扉(全部で3つある)の前まで行って、あることをすると、扉が開き、奥へと進めるようになる。奥の部屋には、なにやら奇妙な仕掛けがある。この仕掛け

は、はっきりいってすごくかんたん。あえて、解説するまでもないだろう。この仕掛けのある部屋が、2つある。この2つの部屋の仕掛けの謎が解けたら、手もとには、水晶の剣と銀の剣の2つの剣がそろっているはず。ここまできて、やっとクリアが目前になる。あとは、水門に向かい、手に入れた2つの剣を使って、なにかをすればいいだけなのだ。ここも簡単だから、おしえてあげない/



ルシフェルの水門

24

# 呪われたオプシス

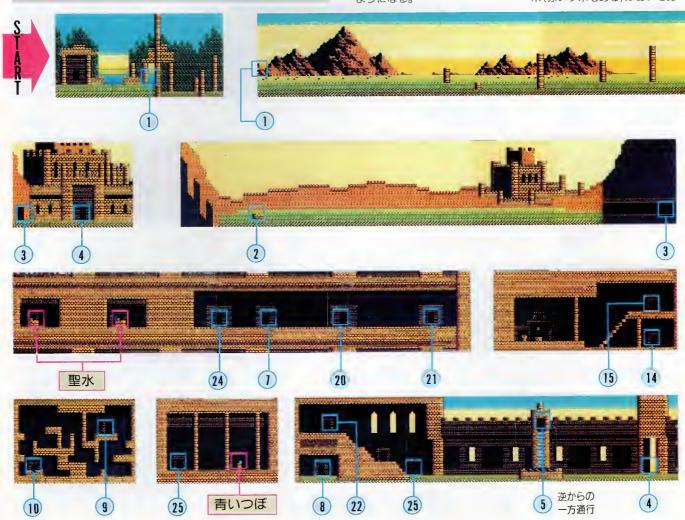
交易都市ヴァラージ。ここには、 数多くのめずらしい品物や貴重な 産物が、そして、多くの人々があ つまってくる。近隣の国はヴァラ ージを中継地点として、それらの 産物を手に入れているのである。 ペンタウァの王国も、ここヴァラ ージから物資を調達しているのだ った。しかし、両国のあいだには 広大な砂漠が広がっており、その 中間地点にあるオアシスがなけれ ば、とても交易などできなかった だろう。その広大な砂漠のはずれ には、みずからを砂漠の王を名の るルワンという男が、人知れず城 をかまえていた。300歳ほどにな

る彼は、生まれてからずっとこの 砂漠を支配してきた。しかし、数 十年前、砂漠にオアシスがわき出 し、多くの隊商が砂漠に入るよう になると、人間を嫌うルワンはそ れを許せなかった。怒り狂ったル ワンは隊商の命綱であるオアシス を、呪いをつかい汚してしまった のである。すぐにでもその呪いを 解いて、オアシスを取りもどさな いと、ペンタウァの王国にとって 重要な多くの交易品が、ヴァラー ジから届かなくなってしまう。こ のままでは、近隣諸国にも被害を およぼすことになるたろう。事件 を知ったソーサリアンたちは、さ っそく砂漠へと旅だっていった。

このシナリオは、とにかく忙 しい。あっちこっちと、行った り、来たり。あげくの果ては、 誰も信用できなくなったり、と にかくつらいシナリオなのだ。 まず、このシナリオでやること。 それは、キアラという妖精の女 の子を助けだすことなのだが、 このキアラ、ロープで吊るされ たカゴの中に閉じこめられてい るのだ。このままじゃとどかな いし、どうするか大いに悩むと ころだろう。しかし、気がつい てみればかんたん。カゴを吊る しているロープの先にある2か 所のウインチを回して、降ろし てあげればいいだけなのだ。だ けど、ウインチはさびついてい て、びくともしない。これは、 ツボのたくさん並んでいるどこ かの部屋にある油を差せば動く ようになる。

キアラをなんとか、苦労しながらも助け出した。でも助けたと思ったら、いきなり頼みごとをしてくる。とんでもない妖精だ。なんでも、聖水をとってでほしいそうだ。なんと、この聖水があれば、オアシスを救うことができるのだ。そのかわりといってはなんだが、キアラからは魔法の鍵を、キアラのおきなんのオルアラからは、水晶の映鏡をもらった。魔法の鍵のつかいみちは、なんとなくわかるけど、水晶の眼鏡のほうはちょっとわからない。

さっきまで、まっ暗だった部屋にはいると、今度は、部屋が明るくなっているじゃないですか/ 水晶の眼鏡の効果っていうのが、これだったんですね。部屋の中をみまわすと、青いツボ(赤いツボもある)がおいてあ



# FAN ATTACK ソーサリアン

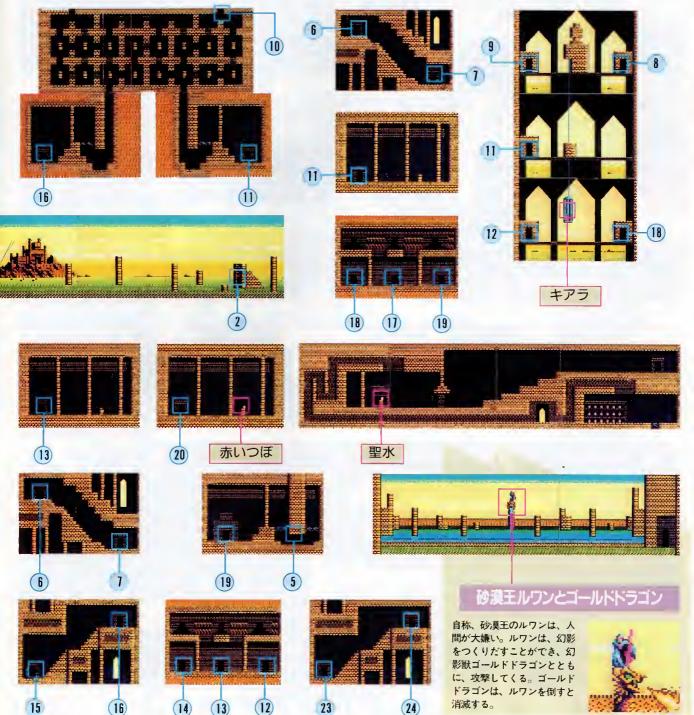
る、もらえる物は、とりあえず もらっておくという精神が大切 になるぞ。

今度は、魔法の鍵をつかって 入ることのできる壁をさがそう。 この奥に入っていくと、そこに は、聖水があるじゃないか。

この聖水を持ってオルアラの ところにもどってみたんだけど な一んにも起こらない。どこに 行ってもなんの進展もなくなっ てしまったので、クリアしたの だろうと町にもどろうとしたら、 スタート地点のところにキアラ がいた。キアラと話をすると、 聖水だと思って持ってきたもの が、塩酸だというのだ。そうい えば、青いツボと赤いツボなん て、とっただけでつかっていないし、きっとこの2つのツボが、 謎の鍵をにぎっているはずなんだけど……。

このシナリオでいちばんの難関は、ある重要な部屋のまえにわらわらとあらわれる「バジリスク」という敵キャラだろう。こいつは、動きがはやいうえに、

一瞬でも触れたら石化する確率が高い。せっかく重要アイテムを手に入れても、パーティ全員が石化で全滅/ なんてことになったら泣けません。バジリスクをうまくかわすには、連続ジャンプっていう手もあるけど、CHANGE AIRの魔法を使うのがいちばん/



# 盗賊達の塔

廃墟となっている古城の入り口はひっそりと静まりかえっていた。盗賊達のものものしい警戒を想像していただけにこいつはちょっと拍子抜け。

入り口から塔の中に入ると登り階段と扉が見えてきた。塔の中を歩き回ってみよう。

塔の中は超複雑な造りで最初は体力だけをたよりに扉を開けながら調べ回る。かなり奥に入りこんだところで盗賊達が突然扉を開け出てきた。こちらの姿

を見つけるとつぎつぎに攻撃をしかけてくる。覚えたての攻撃 魔法NOILA-TEMで盗賊 達をかわし急ぎ足で扉に入った。

見晴らしのいい通路を抜け部屋に入った。礼拝堂のようだ。 テーブルの上の壺がある。壺を取ると次の部屋に急いだ。

しばらく歩き回って酒の滝にたどりついた。さっきの壺にくんでおこう。「ソーサリアン」の場合、「そのときにできることをやっておく」というのが肝心な

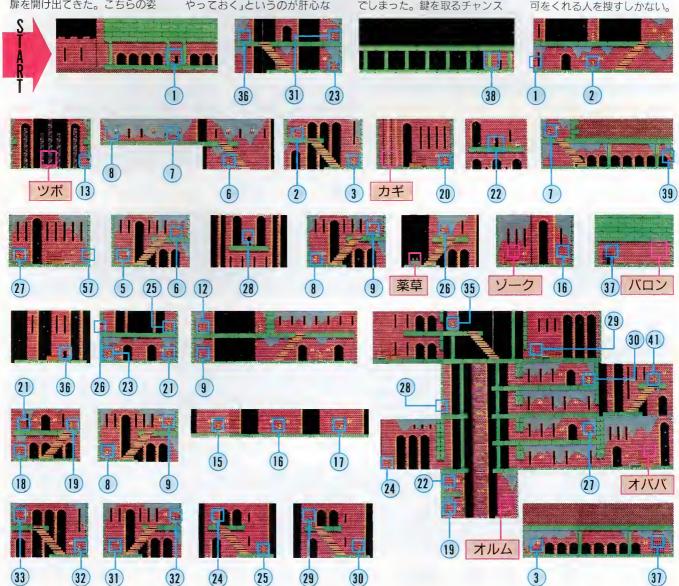
ペンタウァの国のはずれに、とうのむかしに廃墟となった、ひとつの古城があった。いつのころからか、その古城には、噂が立っては、きえていった。古城の地下に、トードという名の怪僧が住んでいて、出会った人びとに謎解きをさせ、その謎が解けないと、殺してしまう、という噂が立ったこともあった。ところが、いま、ペンタウァをかけめぐっている噂というのが、どうも、単なる噂ではないよう。

その噂とは、かなり前から活発な活動をみせている、盗賊団「青い風」の一味が、ペンタウァの古城か したいうのだ。しれが とが監禁されているというのでいるという。 したいけにはいかない。一刻もはやく おけにはいかない。一刻もはやく 罪のない人びとを 救いだし、彼らの活動を阻止しなければ……。しかし、盗賊たちは強く、でしたいのしれない能力を持っているという。ソーサリアンたちよ、急ぐのだ。

## のだ。

鍵の番人は酒が好きなようだ。 壺の酒をなん杯も飲んで寝こん でしまった。鍵を取るチャンス だ。

エレベータ室のオルムは許可がないと動かせないという。許可をくれる人を埋すしかない



エレベータを動かす許可をもら い、次の部屋にむかった。盗賊 を倒し通行証を奪った。見張り 番は最初は疑っていたが通行証 をみせるとすんなりと通路を通 してくれた。

ここまで進んだところですっ かり迷ってしまった。「ここはど こなの?」恐る恐る扉を開ける 赤と青の玉が不気味に光ってい る。ふたつの玉は同時に取るこ とができない。とりあえず赤い 玉だけを取ると部屋を出た。

階段を下へ下へと行く。牢屋 だ。ここで赤い玉が役にたつの だ。牢屋の中でバロンという男 に会うが、彼は「盗賊の中にデー モンが混じっていた……」と告 げると息絶えてしまった。デー

モンとは何のことなのだろう。 赤い玉をもとの場所にもどし青 い玉を取るとエレベータを使い しかけ扉にむかった。

青い玉の力で扉を開け通路を 急ぐ。そこにいたのは、セーナ という女の子だ。彼女にバロン の死を告げたあと突然床が抜け 地底湖に落とされてしまった。

はやく脱出しなくては/

はるか昔に封じこまれたという黒色のド ラゴンだ。その口から吐かれる炎は、す



べてのものを焼き つくしてしまうと いう。また倒され ても復活すること があるという。





ペンタウァのはずれに老いたドラゴンが住むという暗き沼がある。ドラゴンの名はフラジオレといい沼に住む怪物たちを治めている。この老いたドラゴンの唯一の楽しみは変身能力を使い、人間たちをだますことなのだという。ある日、沼に若い娘が迷いこんだ。フラジ

オレは美しい青年に姿を変え、娘をだまし自分の家に連れ去ってしまった。フラジオレを信じた娘を結婚のための準備だといつわり、みにくいガマに変え、地下室に閉じこめたのだ。娘のゆくえを心配し悲しみにくれる両親の願いを聞き入れフラジオレのもとから娘を救いださなくてはならない。

暗き沼へと続く道で建物のかけにいたひとりの男が我々の姿を見つけると声をかけてきた。娘を助けてほしいという。

男と話をしていると、ゾンビ たちが地中から現れ攻撃をしか けてきた。いくら倒してもゾン ビたちは、わき出てくる。攻撃 から身をかわしたとたん足元の 穴にころがりおちた。穴の中で 宝箱に入ったトリカブトをみつけると穴からはい出した。

足元を見るとほかにも穴があ いている。ここにも何かが隠さ れているはずだ。

穴を調べおわり、沼へと急ぐと洞窟の入口が見えてきた。勇 気を出して洞窟に足を踏み入れると、洞窟はいろんな方向へ行ける通路になっているようだ。

ひとつの扉から地上に出た。 いくつもの柱が上下している。 ここは、得意のジャンプで飛び 越えていくしかないだろう。

建物が見えてきた。入り口のトラップをかわし、中に入ると、 地下に大きなガマがいた。ガマ はトリカブトを見つけると「ど



# FAN ATTACK ソーサリアン

ろぼうとは話したくない」といってだまりこんだ。

トリカブトを宝石箱にもどし ふたたび戻るとガマは、話をは じめた。魔女の大なべを持って きてほしいというのだ。

洞窟をぬけると怪物たちがおそってきた。攻撃をかわすためにジャンプすると、おかしな形の柱に飛び乗ってしまった。柱の上をなにげなく捜すと……。あった// こんなところに。

なべを部屋の奥のかまどに置くと、こんどはトリカブト、マ

ンドラゴラ、ハチの巣を持って きてくれといわれた。

洞窟の中の扉をぬけると沼の中に男が立っているのがみえた。 頭まで水につかって男に近づき 話しかけた。この男がフラジオレか。男はドラゴンに姿を変え、 おそいかかってきた。4人で力を合わせドラゴンを倒すのだ/

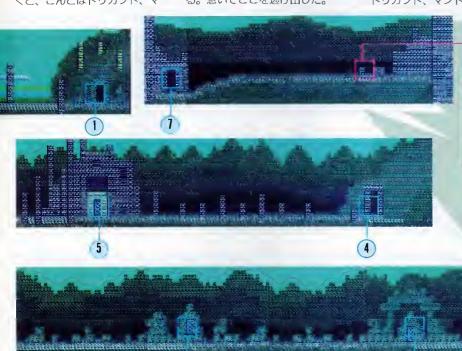
ハチの巣はどこなのだろう。 歩き回っていると、幹に穴のあいた2本の木をみつけた。木の 上からハチの大群がおそってく る。急いでここを逃げ出した。 洞窟をぬけると迷路のようなところに迷いこんでしまった。ここにふしぎな石がふたつあったのだ。ふしぎな石は幹にあいた穴にうまくおさまった。ふたつめの石を埋めこんだとき、閉ざされていた扉が開いた。

奥へ奥へと急ぐと、柱の上に 炎が見える。これは何だろう。 疑問に思いながらも先へ進むと、 木の上に巨大なハチの巣を見つ けた。ハチの巣を取ると急いで ガマのところへ戻った。

トリカブト、マンドラゴラ、

ハチの巣をなべの中に入れると 「ジャックの炎」で煮込んでほし いとガマがいった。あの炎がジ ャックの炎だったのだ。

大急ぎで、ジャックの炎を取りにでかけた。炎を使いかまどに火をつけ、しばらく煮込むと黒い液体ができあがった。この液体こそ、ガマを人間に戻す秘薬なのだ。薬を飲むとガマは美しい娘リーザに戻った。娘はお礼をいうと地下室から消えてしまった。



# レッドドラゴン



暗き沼の柱の上で人間が迷いこんでくるのを待っている、美しき青年フラジオレ。彼にだまされ、みにくい姿に変えられてしまった娘リーザのために、この男の正体であるレッド

ドラゴンを倒さなくてはならない。年 老いたドラゴンとはいえ、ドラゴンに は変わりはない。心してかからないと 命を落してしまうだろう。







ペンタウァの王国には、ここのところ数か月というもの小さな事件ひとつ起こらず、人々は生あくびばかりをくりかえす平和な時をすごしていた。しかし、人の心というものは、平和な日々が続けば続くほど、心のどこかで事件をもとめてしまうものなのだ。また、そんな平和な時も事件を解決することで生計を立てている冒険者たちにとっては、地獄の時であった。そんな時、ロマンシア王国で大きな事件が起こったらしいとの情報

がながれだした。その事件の内容とは原作通り、ロマンシア王国のセリナ姫が、何者かにさらわれてしまったというものだった。それして、姫を助け出した勇者には多額冒険者なら誰もが目を光らせるような話だ。平和な時をすごしていた血の気の多いペンタウァの冒険者たちが、こんなうまい話に飛びつかぬはずがなかった。冒険者たちは、セリナ姫をさらった有者かに感謝しつつ、さっそく準備をはじめるのだったが……。

さっそくロマンシア王国にやってきたソーサリアンたち。とりあえず、王様にあいさつでもしておこうということで王様に会うのだが、どうやらセリナ姫が何者かにつれさられたというのは本当だったらしい。

王様はソーサリアンたちの姿を見るといきなり、セリナ姫をさがしてくれ/ といいだして、あとはなにをきいても姫をさがしてくれ/ のくりかえしで、話にならない。セリナ姫を助けだす約束をすませると、ソーサリアンたちは、そうそうに城を立ちさった。

城でなんにも情報の得られなかったソーサリアンたち、ここは、町で情報収集だっ/ ところが、ここでもダメ。町はひっそりとしずまりかえっていて、誰もいない。こりゃないよ、せっかくセリナ姫を助けにきたっていうのに……。

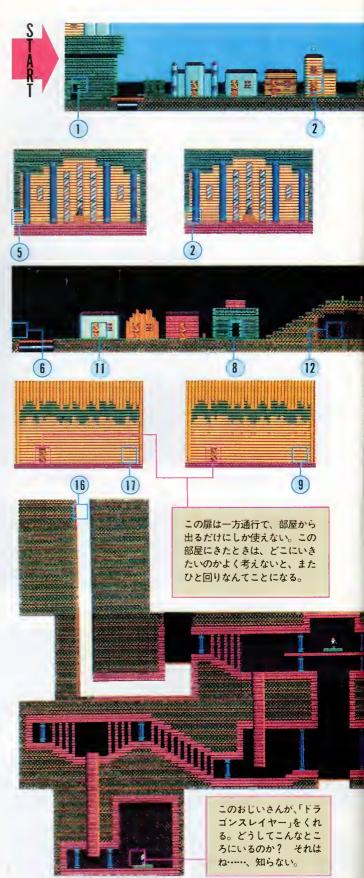
ドアのあいている家を、やっとのことでみつけた。ところが、病気がうつるから近づかないでくれっ!! といわれてしまった。こまった、こまった。気をとりなおしてもういちど行ってみると、病気がなおりました、ありがとう。なんてことをいってくる。なるほど、パーティのなかに医者とか看護婦がいるからな

のか/ おれいに、賢者の杖を もらった。いいことをしたあと は、きもちがいいな。

先をいそぐと、いかにもっていう池がある。ここからは、かんたんなことで地底湖にいけるようになるのだ。ヒントはまるい石。地底湖には妖精のリリーがいて、湖の水が汚れていることをかなしんでいる。ここはひとつ、水をきれいにする呪文で湖をきれいにしてあげましょう。ここも、ある職業のひとがいないとだめなんだけど、その職業は占い師なのだ。

ここでも感謝のしるしとして、 黄金の鍵とやらをもらった。やっぱり人助けっていいもんだなー。このシナリオって、誰かに力をかして1歩前進、また力をかして1歩前進ってすすんでいくところが、ひとの道/ってかんじがしていいんだよね。

そんなこんなで、セリナ姫を助けだすだけだったらわりとラクなんだけど、最後の大ボス「ヴァイデス」を倒すのがけっこうたいへん。こいつは、噴火口の奥にいる老人からもらえる剣「ドラゴンスレイヤー」がないと倒すことができないのだ。でも、剣を手に入れても、ぜんぜん安心できないぞ。おどろくほど強く、しぶといっ!/





# 作工での記述

ある森の奥に、自然を愛する温和なエルフたちが、ふるくから住んでいた。彼らは、木をくりぬいて家をつくったり、木のあいだに橋をわたしたりして、森をひとつの町として機能させていた。彼らは、平和な生活をおくり、まるで永遠に続くかのように誰もが思っていた。そんなある日、森に石が落ち、その平和な日々に終止符がうたれてしまった。その石が放つ赤い光は、それを見た生きものを狂わせてしまうという、恐ろしい魔力を

もっていた。その石を見ずにすんだ、わずかなエルフを除いては、心をおかされ、凶暴化してしまった。森に住む、ほかの動物たちにも石の魔力は振りかかってしまい、ほとんどの動物たちがモンスターとなってしまったのだ。この森に、ふたたび平和を取りもどすためには、石の魔力を奪わなければならない。しかし、石の魔力を封じる方法を知るものは誰ひとりとしていないのだ。ソーサリアンたちよ、石の魔力から、森を救いだすのだ!

エルフたちの悲痛なさけびを 聞きつけ、ソーサリアンたちは、 森の奥にあるエルフたちの町に やってきた。

とりあえず、情報を得るために、最初に行くことのできる家に、かたっぱしからいってみよう。すると、ある家で、妖精のしずくという、クリアするうえでとっても大切な物をもらえる。

使い道なんだけど、ほら、点滅していて上にのると、落っこちちゃう橋があったでしょ。あの橋を、わたれるようにするためのアイテムが、この妖精の涙っていうわけ。これって、全部で3つ手に入るんだけど、使い方をよくかんがえれば、2つだけ持っていればいいということに気がつくはずだ。

しばらくいくと1軒の家がある。しかしこの家、番がなかに入ってくるからという理由で、 尿をあけてくれないんだ。そんなことならオイラにおまかせ/っとばかりに蚕を退治してもどってくると、1通の手紙を手渡された。そこで、この手紙をもって地下に降り、エレベーターを止めることができるようになるのだ。これで、いままで行けなかった場所にも、行けなかった場所にも、行けなかったそ。

実をいうと、こっちのほうっ

て気になっていたんだよね。な んかありそうな臭いが、プンプ ンしてるんだもん。

家のなかに入ると、なんと、 妖精の涙が、黒い奴にぬすまれ たあとだった。くやしいなー、 もう。でも、黒い奴って、なに 者なんだろう? こいつの正体 が、かなりわかりにくいんで、 みんな頭を悩ますだろうなー。 でも、このままじゃかわいそう だから、特別におしえてあげる。 実は、この黒い奴って、カラス のことなんだ。いわれてみれば、 なるほどってかんじでしょ。カ ラスが犯人ってことは、カラス の巣をさがせばいいわけ。巣は いくつかあるけど、どの巣なの かは自分でさがしてね。とにか く高いところにあるぞ。

これで2つの妖精の涙が、手に入ったわけだ。もうひとつの 場所は、ないしょ。これは、誰 でも見つけられそうだもん。

ここまでくると、あとは紅玉 を見つけるだけ(?)なんだけど、 紅玉は、モスジャイアントという、蛾のモンスターが持っているのだ。

かりに、モスジァイアントを 倒し、念願の紅玉を手にいれた としても、紅玉の魔力を封じこ めるという作業も残っている。 まだまだ、やらねばならないこ とが、いっぱいあるのだ。





# 暗黒の魔道士

暗き洞窟に足をふみいれた。 かべにかけられている、たいま つの光が怪しくゆれている。洞 窟は、その入口からは想像でき ないほど大きなものだった。

最初の扉を開けた。しばらく歩くといかにもしかけがありそうな建造物のところにでた。左右に洞窟は続いている。まずは右のほうへ行ってみるか。

目の前に滝が見えてきた。右 へどんどんと進んでいく。月の 石が大事そうにかざってある。 この石にもなにか秘密が隠され ているはずだ。石を取ると次の 部屋へむかった。

洞窟の中は複雑なつながりかたをしているようだ。気づいたときには最初の扉の前に立っていた。じっくり腰をすえてかからないとオーサーを捜すことすらできないだろう。

ふと現れたダークストーカー がかべの中に消えていった。あ んなところにかくし扉があると は気づかなかった。あの奥には 何があるのだろう。

例のかくし扉の前についた。

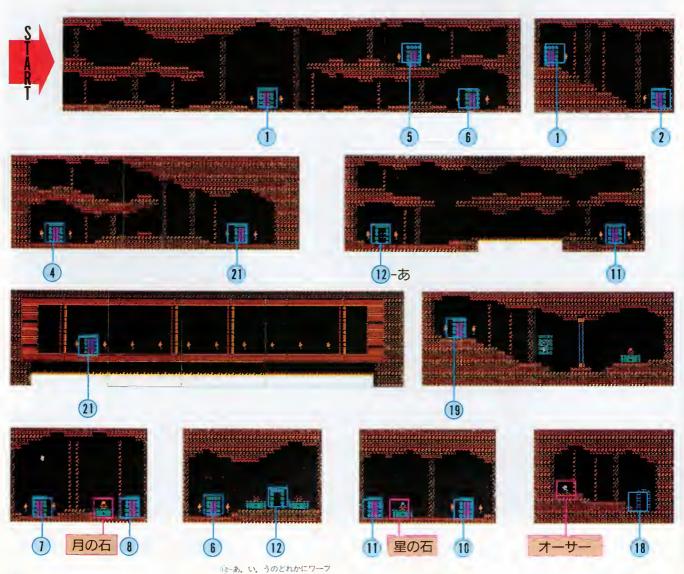
半世紀前、ペンタウァの王国をわがものにしようとして絞首刑にされた魔法使いがいた。彼の名はゲディス。彼は、長年のライバルであるオーサーと王を恨みながら死刑台の階段を登っていった。半世紀の時が過ぎた。ある日オーサーは不吉な胸騒ぎをおぼえた。彼の

脳裏に暗き洞窟と魔物たちの姿、 そしてゲディスのイメージがうか んでくるのだ。オーサーはゲディ スがよみがえったことを直感した。彼を倒さねばペンタウァの王国は 滅んでしまう。年老いた体で暗き 洞窟に旅立った。魔道士となって よみがえったゲディスは、たくさ んの魔物たちを引き連れてオーサーを待ちかまえている。年老いた オーサーひとりでは、とてもかな うはずがない。このままではオー サーが殺されてしまう。急いでオーサーの教援にむかい、ゲディス の野望を打ち砕くのだ。

かべを押すと吸いこまれるよう に体は入っていった。ここはど うやら牢屋のようだ。ダークス トーカーが攻撃をしかけてきた。 戦いがおわり、牢屋の鍵を手に 入れると牢屋へ入った。あっ/ オーサーだ。

ここでオーサーを仲間に入れると、ゲディスの野望を砕く冒険は後半に入る。

もうひとつの牢屋にはふしぎなことばが、かべにきざまれて



いる。なにやら暗号のようだが今は解読できない。

なにげなくたどり着いた部屋にゲディスがいた。しかしまったくダメージを与えられない。オーサーが叫んだ。「やつを倒すには太陽の石が必要だ」。

ふたつの飾り台がある部屋で 月の石を置きオーサーが呪文を となえると突然扉が開き見知ら ぬ場所にワープ。そこには熱く にえたぎる溶岩の池があった。 向こう岸に扉がみえる。 命がけ で池をわたった。

部屋に入り星の石を取ると次の部屋にむかった。真ん中に2本の柱がある部屋だ。なんだろうか? 疑問におもいながら部屋を出る。

ふたつのかざり台がある部屋 で月の石と星の石を置き、ふた たびオーサーが呪文をとなえる と、ゲディスが召喚した凶暴な ブルードラゴンが現れた。ブル ードラゴンは飛び回りながら頭 上から落雷攻撃をしかけてくる。

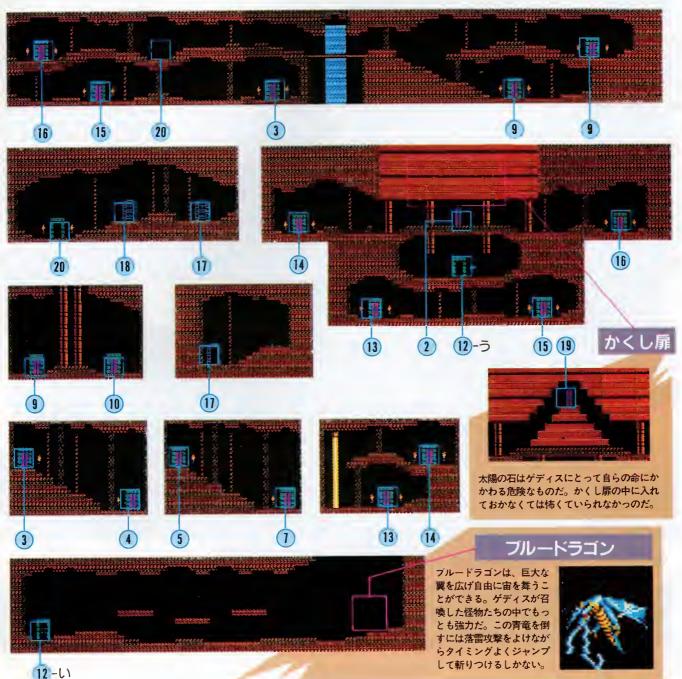
やっとの思いでドラゴンを倒し、ふたつのかざり台の部屋へ と引き返した。星の石を置きオーサーが呪文をとなえた。

ワープした部屋の石板を、なにげなく押すと2本の柱が天井から降りてきた。なにが起こっ

# FAN ATTACK ソーサリアン

たのだろう。どこかで何かが起 こっているはずだ。

洞窟の中を捜しまわると新しい扉が現れていた。中に入るとバリアで石が守られていた。石板にふしぎなことばが刻まれている。牢屋で見つけたことばと合わせると、解けたぞ暗号が。太陽の石を手に入れるとゲディスのもとに急いだ。今ならゲディスを倒せるはずだ。





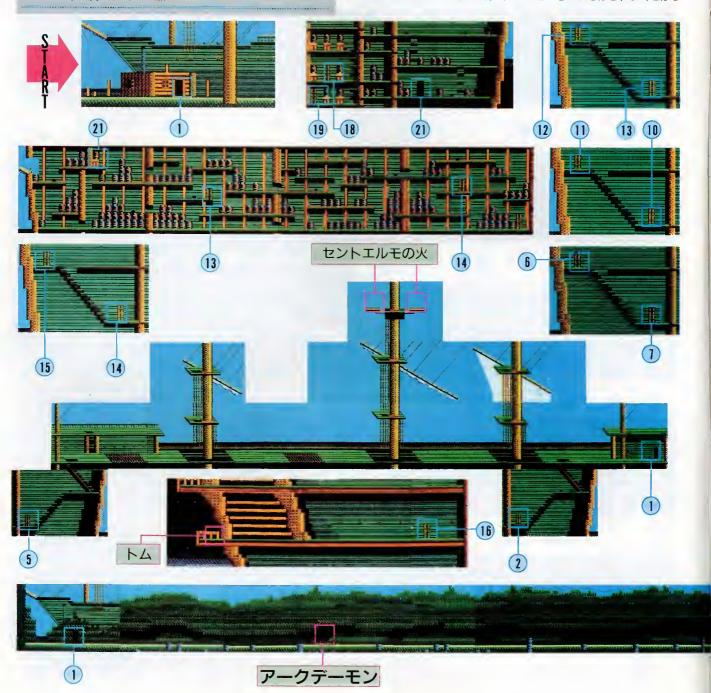
ベンタウァの港に、クィーンマリー号がやってきた。この船、先の 航海で死人を出している。船倉で、 船員のデビッドが首を切られ死ん でいたのだ。船員たちは、この船 は呪われているというウワサをたてるようになった。その話を聞いたソーサリアンたちは、ぜひ、船に乗ってみたくなった。船長は、息子を説得し、この危険な船から降ろすことを条件としてきた。

船長の息子トムを船から降ろすにはどうしたらいいんだろう。 とにかく、会ってみないことには始まらない。とてつもない広さの船内。ひととおりまわってくると、やっとのことで見つけた船長の息子は、かわいがっていたインコが逃げてしまったので、それを見つけてくれたら、船を降りてもいいという。

さんざん船内をまわって、イ

ンコのいそうな場所を発見/でも、まっ暗でなにも見えない、そういえば、マストの上で何かをしてくるようにいわれたっけ。いそいでマストに登り、セントエルモの洗礼をうけた。これで、暗やみも安心だ。

そして、やっとインコを発見/ ところが、逃がしてしまうのだ。でも、すぐに見つかるところにいるから、よくさがし



てみてね。このインコをわたせば、船長の息子は船を降りてくれる。ここまでで、ひと苦労。

さあ、ここからが本当の苦労の始まり。デビッドを殺した犯人をさがさなければならないのだ。とにかく、聞きこみが大切になってくる。入りくんだ船内を、あっちにいったり、こっちにきたりと、走りまわる。まるで、シャーロック・ホームズにでもなった気分だ。そのあいだにも、船員が次々に殺されてい

く。なんとかしないと、犯人を 残して全員殺されそうな勢い。

ソーサリアンたちは、犯人と 思われる船員を見つけていたの だが、いまひとつ証拠がない。 そんなとき、血まみれのオノが 見つかったのだ。そのオノを船 長に見せ、犯人の船員に話をき くと、どうも魔物の影がちらつ いているのだが……。

このあと、謎の島に舞台をう つし、シナリオはクライマック スをむかえるのだ/

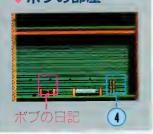
# アークデーモン

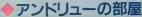
謎の島でたたかうことになるモンスターが、このアークデーモンだ。このモンスターは最初は姿を隠している。それも、人間の体のなかに。それを、あるアイテムで、体内から引きずりだすのだ。

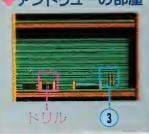
船内での殺人事件は、 すべて、このモンスタ ーのしわざだ。鬼のよ うな、頭だけのモンス ター。口からは、強力 なビームを吐いてくる。 気を入れて戦わないと、 あっという間に全滅す るほど強い!

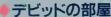


# ◆ボブの部屋



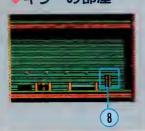






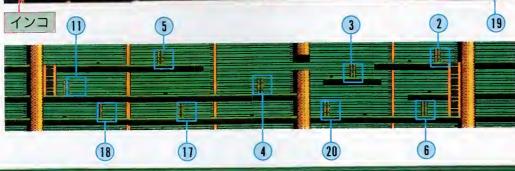


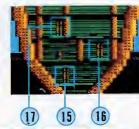
◆キリーの部屋

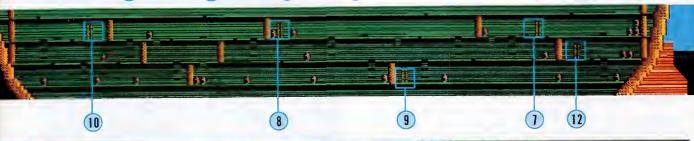














文字



この本が発売になるころは、すでに 4か所のイベントを終えている。残っ ているのは、下の表のとおり東京と広 島だ。参加ソフトハウスは「ソーサリア ン』のタケルを始め、システムソフト、 ハミングバードソフト、リバーヒルソ フト、そして、『ガゼルの塔』のマイク ロキャピン。さらにMSX推進部やタ 一ポ円のオンステージもある。また、 東京だけ特別に光栄の方がみえるとい う。楽しみだね。

それと、特別企画として自分で描い たCGを持ってくれば、プリントアウ トのサービスもある。待ってるよ。

果只云場地図(果只ハーン)
至 兵松町
新橋
至品川
Tokyo P/N
TOTAL
至繁生
至 銀座

イベ	地	域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
Z F	東	京	東京パーン(イベントホール)	8月19日-20日(月-火)	10:00~17:00	03-5388-6096 **
程	広	島	ダイイチパソコンCITY広島(4Fイベントホール)	8月25日(日)	10:00~17:00	082-246-4343

## ●開催時間はすべて予定のもの。なお、※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。

CDの特徴の、トラック選択が自由 にできるという点を利用してゲームを





楽しもうというのがこの企画だ。構成 は、ゲーム・ブックと同じ。ストーリ

一上の分岐点にきたら、キ ミはどっちを選択するする か、ということが問われ、 それにそってストーリーを 進めていく。たとえば、「聖 神伝記エクステリア」では、 「水晶の森のなかの湖のむ こうに行くのに、イカダで

行くならトラック台へ、岸をまわって いくならトラック21へ」といわれるの で、どっちか好きなほうのトラックへ 進めばOKというわけだ。ラジオドラ マの楽しさもあるし、アニメを見てい るときのわくわくした感じもある。そ れもこれも人気声優さんの熱演とシナ リオの完成度のたまものである。

現在「聖神伝記エクステリア」(声/ 草尾毅ほか)、「地層階級王国」(声/子 安武人ほか)の2タイトルがポニーキ ャニオンのプラメージュレーベルから 各2800円(税込)で出ている。

### ●ファンハウスから

①「ファイナル・ソルジャー」のテレカ -----3名様

@「ファイナル・ソルジャー」のTシャ ツ……3名様

# ●テレメディアより

③「たけし軍団のガンバルマンゲーム」 のTシャツ……5名様

ダイヤルQ2の清浄化をめざして日 月5日に始まった、たけし軍団企画・ 制作・出演のダイヤルQ°を記念して。

## ●ファミリーソフトより

④『テソリート』のCD……5名様 「聖戦士ダンバイン」、「刑事大打撃」、 「ガンダム」を収録した非売品。

## ●SOFBOX/アポロンより

⑤「天使たちの午後・初恋編」の○□ .....5名様

応募方法は右のカコミを参照のこと。





○これもファイナル・ソルジャーのもの







### 募 方 法

官製八ガキに左の応募券をはり、①ほ しいプレゼント番号と名前、②住所(〒 も)・氏名・年令・電話番号、③今月号 のFFBでおもしろかったもの、④な にかおもしろいこと、以上を明記のう え、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM 「MSX・FANのFFBさあ応募しな さい」係まで。しめ切りは8月31日。発 表は9月8日発売の10月号で。

## プレゼント係より

9月号発表の当選者分までの「さあ応募し なさい、「アンケートプレゼント」のうち、 「ピンクソックス4」「提督の決断」「MSX View」「ウィザードリィ3」をのぞくすべて の発送が終了しました。ご不明な点があり ましたら、住所・氏名・電話番号を明記の うえ、何月号の何ページ発表の何の件かを 書きそえて、ハガキでプレゼント係までご 連絡ください。

今月から「最新GM情 報」を独立させて、FF Bはちょっぴり一新し た。これからもMSX をとりまくいろいろの 情報を満載していきた い。よろしくね!

応募券 FFB9



●いつしよ/なにをかくそうブンセンの本家は、私の家から7分くらいのところにあります。それに母はブンセンの社員だぞ。品物を見たかったらゲーム くれ。くれたら「塩っぺ」か「アラ!」くらいは送ると思う。(兵庫・石井規久)/「アラ!」と「塩っぺ」はゲームくれたら送りましょう。わか家では漬物用の塩 人ガキより っぺをごはんにのせて食べています。(熊本・立辺義広)⇒最近の子の考えることはだいたいいっしょでしたね。(パ)

話は

所は前ページの「応募方法」参照」。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸傷集内容」「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、

●ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。

母「わたしにきくか!」係まで。

胸を打ち頭を破裂こせるハガキアート。

りはとくに功績のあったハガキに、

Q

❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます

古典を問わず、イラストによっいこと」。国籍・性別・ジャン

イラストによる各種遊び技講座

一カーで消しゴムのカスに



●母が1冊、僕が1冊。間違って買っ てしまった2冊のMファンフ月号は、 仲良く並んで棚にある。だから葉書も 2枚ある。(神奈川・青木弘充)

ということは2枚出していただけた んでしょうか。おやこんなところにも。

●母が1冊、僕が1冊。間違って買っ てしまった2冊のMファンフ月号は、 仲良く並んで棚にある。だから葉書も 2枚ある。(神奈川・青木弘充)

なにも2枚あるからといっておなじ ことを書かなくても……そんなあなた とその母にテレカを2枚送りましょう。 ●最近このコーナーの常連の波は、奈

良の三冠王くんがさらっているようだ が、後にすごいむなしさが待っている のを知らないな。しかしそのペンネー ムはどことなく進研ゼミなものを感じ る。(東京・菅原竜治)

むかしは奈良の三冠王のよーに、こ れでもかとハガキを送ってきた菅原も、 高校生活に入ってからずいぶんと冷た

くなったものだ。しかしだからといっ て奈良の三冠王も載せたくはないわた しだ。おっ、そんなあいつに手紙がき ているゾ。

- ●近鉄の定期にはなにも書いてなかっ たと三重県の人がいっているが、それ は古いもので、新しいタイプのものに はちゃんとおどし文が書いてある。(奈 良・山地晋)
- ●近鉄の定期のニュータイプには、ち ゃんとおどし文がある。三重はまだな いのだろう。(大阪・木村和彦)
- ●近鉄はどうか知らんが、大阪市営地 下鉄の定期の裏には「青空の見えるチ ャベル 新大阪シティブラザ」という カラー写真がのっている。(大阪・13代 あばれはっちゃく)

奈良の三冠王のいっていたことは本 当だよというあたたかいお手紙ではな いか。あ一今月も本人から封書を含め て3通も届いている。しかもびっしり 書いてある。あ一でも載せたくない。

●6月号で長島茂雄がいっていたのは 『野良犬』を"やろうけん"ではなく"の よしけん"です。(東京・佐藤祥弘)

中学のときいっしょだった友 人が『きんぎょ注意報!」を 見ないと月曜に学校での話題についてい けないといっていました。どうしたもの でしょうか。(京都・大薮正則)

いまや人々の翌日の話題はす もうや野球や紅白歌合戦の小 林幸子の衣装より「きんぎょ注意報!」 だったのだな。テレ朝もしてやったりで はないか。しかし、なぜ京都ではそんな に人気があるのだろうか。

人間 魔がさす ことがあるが、わたし もときどき魔がさして「欽ちゃん走 る!」などを見てしまうことがあるぞ。い つも見たあとにシマッタと思うのだが。 広島の直川源泰は運動会などの関係で代 休になった日の午前中はかならずNHK 教育の「たんけんぼくのまち」とか「おか あさんといっしょ」とか見るヤツがいる というハガキをくれたが、じつはわたし も「さんすうすいすい」とか中国語講座 「高すぎますね」を見てしまっている。で む「歌らやん~」のも情はおもしつし。

# The Illustration lecture

Ball Pen & Etaser Ring E1 = 35

のケミゴムのカス。(MoNoなどのナラステックケッゴムが望ましい。)

to make How るとうしたら、済しか 1まず、ボールヤンを 次元 4のカンを今に軸につめます。(産量が) 分解します。 (もいちはなくって de la TSTANTA

17 うまくいけば Ringのフィルを動か とり出けます。 Zunis, Ring きこれさないよう そうっと軸から Plingを核き

ましか

**回** 泉湖

かつ(新潟・新沢晃)

しそしたら、軸を含か それ、と抜きます。 (注:このときPingを これなけるいようにり hhts thyac. Ring 松高中下残,往失數

あると、依と軸にな SHE MIN TRAKE そううくもコオトアハ9A されましいませいか!!

432"イラコ"4のかえ

きかれた間に、軸

を美し込み、出し入れ

しまあ。(激い1)

ETET'S THITTIME VIIIN

欧神 心気と大い 東京電力 田虎

○神奈川・長井友─⇒パッと見ると恐いが よく見るとラブリー。思わず省エネしてし

○神奈川・井上淳(18歳)⇒タイトルを見る まで意味がわからなかったぞ。せめてロッ キーの似顔絵くらい描いたらどうだ、とも 急力が「美のマンカ」に、はと遊いた事情 さにかえって味がある(ノミヤマ)

やろうけんよりはるかに良いじゃな いか。息子が息子なら親も親だ。 ●「いくらいろいろあった私でも引田

くんとはやっていないぞ」とはなにを やってないのですか。(愛知・小栗守雄) ●おはこん、おもしろいですねえ。で も引田くんとはやってないぞとは、意 味のわかる読者は何人いるだろう。バ ボさんの顔のせろとか会いたいとかい われてますが、Mファンはスタッフの 顔が本にのりませんね。編集方針です

目が覚めたら、引田くんがとなりで 「ひどいわ……」といって泣いていたん ですよ。あ、それは女の人がよく使う 手ですね。ますますわからなくなった ことと思います。ところで新沢さん、 編集方針かと思っていたら何月号かに

編集長が載ってましたね。やはりその ときはかぶりものをしていましたが。 あ、アレってかぶってないんですか。

●あの一、うちのお姉ちゃん(野辺友 子)のお見合いはどうなったんですか。 お姉ちゃんは何か月かたってから見つ けてびっくりしてました。だから写真 は送れなかった。でもお姉ちゃんは結 婚してるからね。(埼玉・石坂真也)

やけにリアリティのある書き方です が、"力量ちゃん"制辺。本当で寸か。 連絡待つぞ。あーこわい。(バボ)

●ただいま勉強中/ファンダムのブログラムを毎月楽しみにしています。まだまだプログラムは組めませんが、リストを見ながらあーでもないこーでも ないと、ただいま勉強中です。数あるMSX本の中で、Mファンがぼくはいちばん好きです。これからも楽しい記事をヨロシクお願いします。(佐賀・高嶋十 夢/9歳)⇔と、9歳の子どもにしては思いきりおとなの筆跡で書かれていて、いかにも親が書いたんだというメッセージありがとうございます。(パ)



本日ここに、「最新GM情報」のFFBからの 独立を宣言! というわけで、名前も新たに 心機一転。今後もゲーム・ミュージック、ビ デオに関する最新情報をお届けするぞ。

# SDガンダムガチャポン戦士大集合

バンダイの好評シリーズ、「SDガン ダム・ガチャポン戦士」のアルバムがリ リースされる。まさに、音楽総集編と でもいうべき内容で、「~スクランブル ウォーズ」「~カプセル戦記」「英雄戦 記」を原曲として、シンセサイザで作り 上げた10曲のメドレーを収録してある。 残念ながら試聴が間にあわなかったの で、曲名を列記した。

●英雄戦記

①オープニングテーマ@SD地上編③ SD宇宙編4SD戦国伝6SD外伝

●カプセル戦記

◎オープニングテーマ②戦闘のテーマ ®エンディングのテーマ

●スクランプルウォーズ

◎テーマ⑩決戦のテーマ



-	/3	7.00		
媒	体	CD	テープ	
品	*	APCG-4015	APTG-4015	
価	格	2600円(税込)	2300円(税込)	
舖	考	CD/16ページイラスト集、テープ/ミニポースター付(内容同じ)		

# Falcom J.D.K. BAND2

タイトルどおり、J. D. K. BA NDのセカンド・アルバムがリリース される。手元の資料には、「さらにヘビ メタ路線を追求」とあるのだが、このよ うな姿勢は好感がもてる。どっちつか ずで中途半端なサウンドより、しっか りした方向性を打ち出してくれたほう が、ファンも態度をはっきりできると いうものだ。もちろん全10曲アレンジ で、うち5曲がボーカル曲となってい る。バラードなども含まれるというか ら楽しみだ。原曲は、「ドラゴンスレイ

ヤー」「スタートレーダー」「イースI&III」「ソーサリア ン」「戦国ソーサリアン」「ダイナソア」から。この号が出る 頃には彼らも出演する「GMフェスティバル'91」も終わ っているはず。このライブ・パフォーマンスしだいで、 アルバムの売上げも変わるのでは!?



×-	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-1035
価	格	3000円(税込)
備	考	

# TVゲームの歴史(カプコン編)Vol.2

軽快なサウンドにのって不思議な森を通りぬけると、ゲ 一ム博物館に到着する。大理石の扉がゆっくり開くと、な かには名作の数々が……。ビデオは、そんなオープニング で始まる。「アレスの翼」「闘いの挽歌」「1943」「ブラック ドラゴン」「必殺無頼拳」「サイドアームズ」「ラッシュ&クラ

ッシュ」「虎への道」「トップシー クレット』「ストリートファイタ 一」と、1984年から85年の作品、 10アイテムを収録している。格 調高いナレーションが、案内役 となる。

×-:	カー	ボニーキャニオン
媒	体	VHS
品	斱	PCVP~10611
価	格	3800円(税込)
160	老	カラー30分・Hi-Fi
1,899	ち	ステレオ



# 8/5

夏といえば盆踊りの季節。ナントカ音頭の発売もめじろ おしなのだが、GMファンにはあまり縁がないことだと思 っていた。ところが、出てしまったのである/ コナミ矩 形波倶楽部による作詩・作曲で、歌うは大御所、三橋美智 也氏。収録は、「ゴエモン音頭」「ゴエモン街を行く」と、そ れぞれのカラオケで全4曲。この曲は、スーパーファミコ

ン版のテレビCM で使われているの で、すでに耳なじ みの人も多いかと 思う。

1-	カー	キングレコード	
媒	体	シングルCD	シングルカセット
55	番	KIDA-1001	KISA-1001
価	格	1000円(税込)	900円(税込)
備	考		



# 8/21

アルティメットとは究極という意味。 究極なゲーム・ビデオ作りを目指すと いうシリーズなのだ。それ自体が芸術 といえるブレイを、リアル・タイムで 完全収録。VOL. 3は、当時人気ナ ンバーワンだった「ワルキューレー」。 声優さんが、豊富なキャラクタの紹介 や、画面メッセージに声あてをしてい る。VOL. 4は、日本に303台しか存

×-	カー	カー キングレコード		
媒	体	VHS		
品	番	KIVE-14(I)	KIVE-13(2)	
価	格	4000円(税込)	7000円(税込)	
備	考	カラー40分①。カラー80分②・Hi-Fiステレオ		

在しない「ナイスト」。話題となった、 グラフィックや音楽が自宅で楽しめる。 両者とも作品的には古いが、一見の価 値はありそうだ。







# ロVAイース第7巻「ファクトの章」

6冊のイースの書をそろえた者に力が与えられ、その者 が世界を平和に導く指導者となる……。ついに、そのイー スの書がアドルの手にそろおうとしていた。しかし、魔道 師ダルク・ファクトとの闘いも決戦の時をむかえていた。 息づまる両者の対決/ そして、レアの運命は!? ミネア

の町は、魔軍の攻撃に屈するの か!? ルタがゴーバンが、そし てドギが、悪魔の塔をかけぬけ る。真の悪とは何か。物語はい よいよクライマックスにむかっ て収束する。第1部、完結編。

メーカー	キングレコード
媒体	VHS
品書	KIVA-92
価 格	4500円(税込)
催老	カラー30分・Hi-Fi
1988 - 15	ステレオ







●若いおじさん/若いおじさんも読んでいます。付録(ディスク)に期待しています。(山形・佐藤隆之)/激ペナー回戦で敗退は悔しいですが、せっかく 予選勝ち抜いたんだからなにかいただけないんでしょうか。MSXViewとかViewCALCなんていいませんが、苦しい家計では高価で買えません。私は6月10日からパートに行っています。(大阪・中西進の妻)⇒いろんな方がいますね。若いおじさんの趣味は山菜取りだそうです。なごみます。(パ)

# )ストライクファイター/セガ(S.S.T) 3コットン/セガスサクセス

①ストライクファイター/セガ<S. S. T. > ⇒ 最新体感 筐体による、セ ガお得意の戦闘機シューティングのア ルバム化。オリジナルの完全収録にく わえ、S. S. T. のアレンジも2曲 収録。S. S. T. の色が、作品のは しばしに見られるようになってきた。 ②サンダーゾーン/データイーストく ゲーマデリック>⇒派手なグラフィッ クとハードな演出で人気のアクショ ン・シューティング。オリジナル・サ ウンド完全収録はもちろんのこと、こ の作品でアルバム・デビューを果たす、 ゲーマデリックのバンド・アレンジを 1曲追加収録。スタンダードなロッ ク・タイプのサウンドで、組立てもし っかりしていて上々の仕上がり。GM 界期待のニュー・バンド、あぶなげな いスタートを切ったというところか。 ③コットン/セガ&サクセス⇒かわい い魔法使いの少女コットンが、ほうき に乗って活躍するファンタジックなコ ミカル・シューティング。軽快なサウ ンドと、かわいい音声合成を完全収録。 全体的にメロディ・ラインが際だった 曲が多く、ボーカル・アルバムが1枚 できそうな感じだ。このゲームは、ビ ジュアルもイイのでビデオもぜひ

※3作品すべて に、カラー・ス テッカー、解説 書、楽譜が封入 される。

Cピナイもせい。		
メーカー	ボニーキャニオン	
媒体	CD	
品書	PCCB-00067①	
	PCCB-00068(2)	
PCCB-000693		
価格	各1500円(税込)	







『ドラゴンナイト』のビデオアニメ進行中!

# いままで、新譜情報のなかで何度か ふれていた、ポリスター制作の「ドラゴ ン・ナイト」のビデオの新しい情報が入 ったので紹介しよう。

セル画のほうは下の絵を見てもらう として、声優のほうは、ルナ/水谷優 子、タケル/松本保典、王女/吉田美 保などの面々。発売はビデオが9月25 日、LDは10月25日。いずれも30分で 7800円(税込)。早く、元気なルナちゃ んに会いたいな/







# 各社新譜情報

## ★キングレコード

(9月5日)……●パーフェクトセレク ション・ドラキュラ⇔コナミの「ドラキ ュラ」3タイトルの人気曲を、話題の Nazo²プロジェクトが打ちこみアレ ンジ。CD3000円。●魍魎戦記MA・ DA·RAスペシャル⇒フル・アレンジ 10曲を収録した、「摩陀羅」の3枚目。 新鋭アレンジャー3人と矩形波倶楽部 2人のアレンジ。CD2800円。

<9月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアン II (日本ファル コム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム 第2弾。○○3800円。●(仮)がんばれ ゴエモン⇒スーパーファミコン版のG M集。フル・アルバム。詳細未定。 <11月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンⅢ (日本ファル コム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム 第3弾。CD3800円。

<10・11月頃>……●(仮)ファルコ ム・ボーカル・セレクション⇒日本フ アルコム作品のボーカル曲を、10曲程 度収録したベスト盤的アルバム。すべ て新録音だが、新曲だけでなく旧曲も 予定。価格、詳細未定。

## ★ポニーキャニオン

<9月21日>······●THAT'S A TARI MUSICVOI. 2⇒ 早々とアタリの第2弾が登場。収録ゲ ームは「ガントレット 1 &2」「ペーバ ーボーイ」「ツービン」「720'」「スタンラ ンナー**」「**ロードブラスター」。CD2500 円。●VIMANA&TEKIPAK 1 (東亜プラン)⇔シューティングとア クションパズルのカップリング。オリ ジナルとサウンドチームによるアレン ジ1曲収録。CD1500円。●キング・ オブ・ザ・モンスター&クイズ大捜査 線(SNK)⇒オリジナルとサウンドチ ームによるアレンジ 1 曲収録。CD 1500円。●TVゲームの歴史・カプコ ン編(LD)⇒ビデオで発売のVロ I. 1と2を一挙に収録。カラー60分。価 格末定。

## ★ポリスター

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト (ビデオ&LD)⇒エルフの美少女ゲー ムのオリジナル・アニメーション。45 分カラーステレオHi-Fi7800円。 ●ガデュリン⇔セタのスーパーファミ コン版RPGのオリジナル・サントラ。 価格未定。●マージャン・クエスト⇒ タイトーの麻雀アーケードのアルバム 化。価格、詳細未定。 <10・11月頃>……●マージャンクエ スト(ビデオ)⇔アルバムにつづいて、 ビデオも発売。価格、詳細未定。

<11月頃>……●スーパーリアル麻雀 アアラ新キャラ、ナナ、カオサ、ユウ によるドラマと歌でつづるイメージ・ アルバム。CD2800円。

### ★アルファ

<9月21日>……●(仮)アクトレイザ --・オーケストラバージョン⇒完成さ れたサウンドで話題をさらった、「アク トレイザー」のオーケストラ・アレン ジ。アレンジャーは和田薫氏で、オー ケストラは52編成くらいになる予定。 ○□2500円。●ベアナックル⇒古代祐 三氏が音楽を手がけたメガドライブ版 ゲームのアルバム化。ハウスっぽいサ ウンドがウリ。オリジナル完全収録+ アレンジ4曲収録。CD2500円。

## ★徳間ジャパン

<9月25日>······●NCSオムニバス ⇒「ラングリッサー」(メガドライプ版 シミュレーション)、「ジノーグ」(メガ ドライブ版シューティング)、「ヘッド バスター」(ゲームギア版 ユーティン グ)を一挙収録。CD2300円。●ヒュー マン・オムニバス⇔「茶々丸パニック」 「アビスの塔」「茶々丸プロレス」「エジ プト」などを一挙収録。CD2300円。 <10月25日>……●カオスワールド⇒ ナツメのファミコン版RPGのアルバ ム化。価格、詳細未定。 **一「エメラルド・ドラゴン」(バショウ** 

ハウス/パソコン版日PG)のアルバ ムも企画進行中。詳細未定。

## ★東芝EMI

<9月13日>……●マスター・オブ・ モンスターズ⇒東芝EMIの、メガド ライブ初参入のSLGをアルバム化。 オリジナル日曲、アレンジ日曲収録。

## ★光栄

<9月25日>……●ベスト・オブ・光 栄VOL、2⇒文字どおり光栄サウン ドのベスト盤。CD2700円。

<10月25日>……●ヨーロッパ戦線⇒ パソコン版シミュレーションのフルア レンジ・アルバム。PC8801MC対応 予定。CD3000円。

## ★ビクター音楽産業

10月~[1月に1タイトル出す予定。も ちろんナムコ作品だが、新シリーズを スタートさせる可能性もあり。

## ★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィロ D-BDOK⇒羽田健太郎氏の音楽に のせておくるドラマ編。CDのみに、 未弥純氏描き下ろしイラストなどを載 せたブックレット(32ページ)がつく。 ○○2800円、テープ2300円。

<10月21日>……●ファミコン・ジャ ンプ〜最強のフ人〜⇒前評判の高い新 作ゲームのアルバム化。全16曲すべて アレンジ。GM作曲者の、門倉聡氏み ずからアレンジャーをつとめる。シン セ・アレンジがメインとなる予定。い まから楽しみなところだ。CD2800円、 7 7240000



\*1 CG シージー。Computer Graphicsの頭文字をとって略したもの。「C.G.」ともかく。コンピュータを使ってかいたグラフィックのこと。そのまんまやないかい。広い意味では文字パターン定義したものや、文字をならべてなにかの彩を表現したものも、CGといえなくもない。

\*2 パレット palette パレットの原義は、画家が使う例のアレ(絵具をまぜあわせる絵皿)。MSXでは、R(赤)、G(緑)、B(青)の輝度を8段階で調節して色を表現する(ただしMSX2以降の機種)。各パレットは0~15のパレットコードで指定する。パレットコードといっても特別なものではなく、ふだんカラーコードといっているもののこと。パレットコートnの色あいは、COLOR=(n, r, g, b)

を実行することで変更できる。ここで r、g、b は赤、緑、青の輝度でそれ それ  $0\sim7$ 。 $8\times8\times8$  で 512 色を表現できることになる。

\*3 256色 512色でないのは、青の輝度が2ビット(4段階)しかないため。これは1バイト(8ビット)という限られた情報量のなかで3色ぶんの輝度情報を確保しなければならなかったため。方なみに人間の目は青の輝度に鈍感だそうで、そのために青が節約をしいられたのだ。

\* 4 光の3原色 赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)のこと。RGBディスプレイのRGBはもちろんここから来た。ちなみに、光じゃないほうの色の3原色は、赤(マゼンダ)、青(シアン)、黄色(イエロー)。

# © 256色ぜんぶが使えるSCREEN8

今回は根気だけでCG\*!をかいてみせよう。このページを見ているだけでは、どう「根気」が必要なのかはわからないだろうが、ページをめくるとどういうことかすぐにわかる。

そのまえに、その機能のわりに脚光をあびることがなぜか少ないSCREENBを特別に紹介しておこう。余談だが、ピクニック担当者の3歳になろうとしている娘は「特別に」といおうとして「飛ぶケツに」という。

9

SCREEN8は、横256ドッ

ト×縦212ドットの画面構成で、 解像度だけで見ればSCREE N5とおなじ。横が512ドットの SCREEN7に比べると、細かな表現には向いていないかに 思える。少なくともグラフや線 画では、やはりSCREEN7 には勝てない。

しかし、SCREEN8は、256色(透明を含む)が同時に表示できる。えらそうにしている SCREEN7は、SCREE NØ~5とおなじで16色(透明を含む)しか表示できない。SC REEN7と8は、ドットの細 かさでいくか、色数の多さでいくかの二者択一をせまられた結果、それぞれ片方をあきらめて 進化した画面モードなのだ。

9

SCREENØ~5、7は、 16のパレット\*2コードごとに赤、緑、青の輝度(各日段階)を調整 して、512色中から好みの色あい を選び出すことができる。

SCREEN8には、そういうパレットのようなシチメンドウなものはなく、直接、256色\*3のカラーコードで色を指定する仕組みになっている。

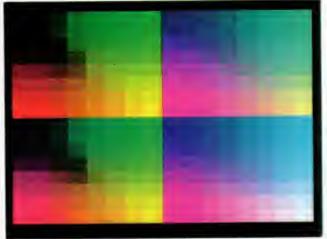
# 

# リスト1:SCREEN8による256色のカラーチャート

```
100 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
110 DEFINT A-Z:BX=256/16:BY=212/16
120 FOR I=0 TO 1
130 FOR J=0 TO 1
140
      OX=BX*8*I:OY=BY*8*J
      FOR G=Ø TO 7
15Ø
      FOR R=Ø TO 7
160
         X=OX+BX*G:Y=OY+BY*R
170
         C = G * 32 + R * 4 + I * 2 + J
180
         LINE (X,Y)-STEP(BX-1,BY-1), C,BF
190
        'DRAW"CØNM-=BX:, Ø M+Ø,-=BY;"
200
210
      NEXT
220
      NEXT
230 NEXT
240 NEXT
250 GOTO 250
```

# プログラム解説

●行100=初期設定。白にあたるカラー コードが255なのに注目。また、SCA EEN8にかぎらず、グラフィック画 面では色設定のあとCLS(またはス クリーンモード設定)をしないと背景 色や周辺色に変化がないので注意。● 行110=変数初期設定。BX、BYは、 各色のタイルの横縦のドットサイズ。 ●行120~130= 1 とJのループ開始。 ット [](青の輝度)に相当。また、大き く4ブロックにわかれる画面全体の構 成のうち、縦方向管理がJのループ、 横方向管理が「のループになる。●行 140=各ブロック単位の原点の座標□ X、OYの設定。●行150~160=Gと 日のループ開始。それぞれ縁と赤の輝 度を管理する。●行170=各色タイルの 開始座標X、Yの設定。●行180=カラ -コードC設定。●行190=色タイルを かく。●行200=「'」を消して、この行を 復活させると、下の右側の写真のよう に各タイルが縁取りされる。GML(グ ラフィック・マクロ・ランゲージ。D RAW文のデータ)は各タイルの右と 下のアウトラインを描く。●行 210~240=NEXT。●行250=表示の ための無限ループ。



♀リスト」の実行画面。各色タイルの境界が錯覚のために盛りあがって見える

しかし、パレットがないといっても、SCREEN8のカラーコードは、光の3原色\*4の輝度を調整するパレットとおなじような構造になっている。どういうわけか、緑(G)、赤(R)、青(B)の順で、そのうえ、青は2ビット(4段階)しかないが、それぞれの輝度を指定して色を決めるという点では、まったくおなじだ。

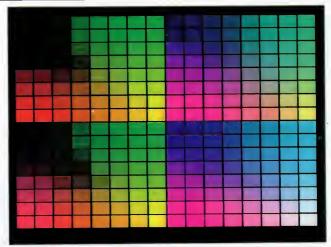
§

図1は、そのカラーコード(1 バイト)を2進数B桁に分解して、SCREEN8におけるカラーコードの仕組みを目に見え るようにしたものだ。

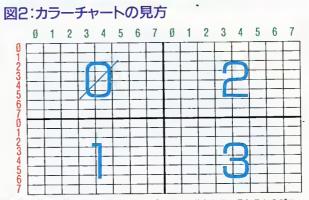
上位3ビットが緑(G)の輝度、次の3ビットが赤(R)の輝度、残りの2ビットが青(B)の輝度を指定する。

つまり、たとえば、緑の色を強くしたいときは、32(&B1Ø ØØ ØØ)の倍数を強くしたい段階(B段階)だけ加えればいいし、赤の色なら4(&B1ØØ)の倍数を強くしたい段階だけ加えればいいのだ。

これを利用してSCREEN 8のカラーチャート(一覧表)を 表示するプログラムを作ってみ た(リスト1)。



○行200を復活させて実行した画面。色タイルが縁取りされて1つ1つの色が独立して見える



画面は青の輝度によって大きく4つのブロックに分かれる。それぞれのブロックでは、左から右へ縁(G)の輝度が日段階で明るくなり、上から下へ赤(A)の輝度が日段階で明るくなる。カラーコードは次の式で計算できる。縁の輝度(縁数字)×32+赤の輝度(赤数字)×4+ブロック番号(青数字)

\*1 ハンドデジタイズ hand-digitize(?) 完全に手作業で点の座標データを取ること。もしかしたら、いま思いついた造語かもしれない。世間様では使わないように。

\*2 284×212 SCREEN 8 は256×212ドットなのに、なぜ、方眼紙は、このドット構成でなければならないか。 方眼紙上の絵を画面に移す場合、これは重要なポイントだ。

以前もBASICビクニックで触れたことがあるが、MSXの画面上のドットは、完全な正方形ではなく、横が縦の1.11倍大きい(編集部のディスプレイ上での実測)。そのために、たとえば、LINE文などで縦横おなじドット数の四角をかいても正方形には見えないし、円をかいても真円には見えない。横のドット数を1.11分の1(約0.9倍)するか、逆に縦のドット数を1.11倍するかしてやればドットとと実際のグラフィックとが一致する。

そこで、絵をハンドデジタイズする場合も、あらかじめX座標を1.11倍にした方眼紙上で書いておき、そうやって取ったデータをX方向のみ1.11分の1して画面上に再現していけばむだがない。もし、256×212の方眼紙を使うと、①絵が平たく見える、②X方向の座標を調整するために右側にアキができる、のどちらかになる。

\*3 ロジカルオペレーション付きC OPY文と裏ページ ロジカルオペレーションは、転送するドットのカラー コードと転送先にあるドットのカラー コードとのあいたで論理演算をして、 その結果を転送後のドットのカラーコードとするものだ。ここでは説明しきれないので自学自習してほしい。また、SCREEN 8 はVRAMを大量に使うため、裏ページは1面しかない。色数が16色でもよければ、SCREEN 5 で、裏ページ3 面を使って、いろいろと遊びたいものだ。

\*4 リスト2 ブログラムそのもの は単純なのでボイントだけ解説する。 座標データを、たとえば「85-42」 という形の文字にしてDATA文に置いてあるので、それを数値にもどすた めにFNX、FNY(ユーザー定義関数) を定義している。そのときの変数A 8から、ハイフンを目印にX成分、Y成分を切り出している。

行40~80は、白線で顔をかくデモ。座標のデータは1ドットずつ読みこんで構画している。データがひと区切りつくたびに「¥」でいったん線を切る。「¥¥」は、描画全体の終わりと色塗りの終わりを示す。

行90は、いったんかいた白線をカラー コード1で上書きして消す。

行110~150。先に眼鏡だけを白て塗っておき(行110)、眼鏡の周囲、すなわち座標(29, 91) から(153,157)までの長方形の区画を切り出すための座標変数場所に前ページのカラーチャートの4分の1をかき(行130)、白い眼鏡をANDでその模様の上にコピーし(眼鏡の部分だけ模様が残る)、それをもう一度ページ0のおなじ場所にTPSET(転送するグラフィックのカラーコード0以外の部分を切り抜いて上書き)でもどす(行140)。

あとは、てきとうなポイントを探して PAINTをくりかえし、できあがり。

# し、「根気」でハンドデジタイズ

おじいさんやおばあさんにきくと教えてくれるかもしれないが、むかしは、パソコンのCGというと、下絵をかき、その絵をハンドデジタイズ\*'して、座標データを取り出し、LINE文やPAINT文で絵をかくものと相場が決まっていた。

なんの因果か、わたしはそれ を思い出し、いにしえの伝統工 芸の技術の一端を誌面で再現し てみたくなったというわけだ。

ほかのパソコンなみのグラフィック機能を持ったMSX2が、 3大MSXメーカーのおかげで 安価になり、一般に普及するようになったころには、すでに、 ハンドデジタイズによるCGはすたれてしまっていたので、M SXでこの手のCGをやっていた人は少ないかもしれない。わたしだって、ハンドデジタイズ CGを実際にやるのははじめてなので、あまり伝えられることは多くはないが、その伝統技法の輪郭くらいは伝わるだろう。 8

絵の題材はなんでもよかったので、そばでギョピギョピ騒いでいた学生アルバイトのロクンの似顔絵にした。ロクンは「きんぎょ注意報/」のギョピが好きなせいか、顔全体がギョピそっくりだ。そこで、一部、ギョピを参考にしながらかいた。

ハンドデジタイズ〇Gのやり方は、箇条書きにすると、
①最低284×212\*2マスある方眼紙に下絵をかく
②「あらゆる曲線は無数の線分によって構成されている」という信念に基づいて、てきとうな点の座標をはかっていく
③その座標データをDATA文として入力する

②と③に根気が必要だ。

座標データはX、Yの2元あるので、それをどう扱うかがちょっと問題だが、リスト2ではハイフンでむりやりつないで、1点の座標は1つの文字データという形にした。そして、この

点の座標データを読みこみ、点と点をLINE文で結び、てきとうな囲われた場所にPAINT文で色をぬるプログラムをかけばいい。あとは、プログラム上のくふうで、いろんなバリエーションが考えられる。

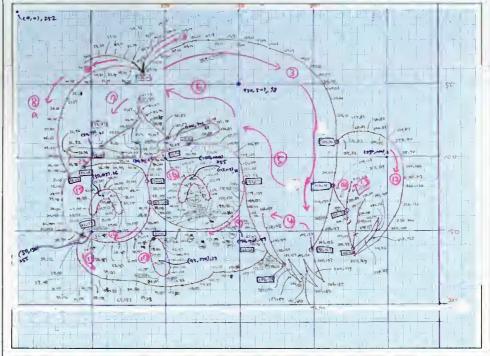
リスト2で、技法らしい部分 は、眼鏡の模様に使った抜きあ わせの手法だろう。

裏ページに模様(カラーチャート)をかいておき、白く塗った 眼鏡をそのうえにANDでCO PYして、こんどはTPSET でもとの場所にもどす、という 手順でやった。

このロジカルオペレーション付きCOPY文と裏ページ\*3を活用すれば、自由な形の枠でできたアニメーションも可能だ。いろいろ試していいのができたら、CGコンテストに応募してみよう。そのときは、「CGコンテスト・伝統工芸係」と書きそえておけば、優遇してもらえます(たぶん)。

# 図3 伝統工芸CG『なぞのロクン』のための下絵

●ドット1つ1つの座標をはかり、メモし、 描画の順番を決める。丸2日かかった





# リスト2: 『なぞのロクン』描画プログラムリスト

```
10 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
20 KEY6, "COLOR 15,4,7"+CHR$(13)
30 DEFINT A-Z:DEFFNX=VAL(MID$(A$,1,INSTR
(A$,"-")-1))/1.11:DEFFNY=VAL(MID$(A$,INS
TR(A$,"-")+1))
    '... DRAWING
40
50 RESTORE 190
60 READ A$:PSET (FNX,FNY)
70 READ A$:IF A$=>"\delta" THEN IF A$="\delta\delta" TH
EN 90 ELSE 60
80 LINE -(FNX, FNY): GOTO 70
90 IF P=0 THEN COLOR 1:P=1:GOTO 40
100 '. PAINTING
110 A$="50-150":PAINT (FNX, FNY), 255, 1:A$
="100-100":PAINT (FNX,FNY),255,1
120 A$="29-91":X=FNX:Y=FNY:A$="153-157":
DX = FNX - X : DY = FNY - Y
130 SETPAGE ,1:FOR G=0 TO 7:FOR R=2 TO 7
:LINE (X+16*G,Y+13*(R-2))-STEP(15,12),32
*G+4*R+2,BF:NEXT:NEXT:SETPAGE ,0
140 COPY (X,Y)-STEP(DX,DY),0 TO (X,Y),1,
AND: COPY (X,Y)-STEP(DX,DY),1 TO (X,Y),0,
150 RESTORE 370
180 GOTO 180
 190 '.. DRAWING DATA
200 DATA 85-42,86-36,88-31,91-27,95-23,9

9-20,104-17,110-15,¥:'• 1 • HAIR

210 DATA 85-42,77-35,71-32,65-31,59-30,5

6-30,50-32,45-35,¥:'• 2

220 DATA 85-42,87-39,91-34,96-29,103-26,
113-22,121-20,129-19,137-19,144-19,151-2
0,157-22,163-23,171-26,182-29,192-35,197
-39,202-44,202-44,206-48,209-53,212-60,2
16-72,216-90,214-110,213-118,210-132,208
 -141,206-149,203-156,198-163,¥:'•
230 DATA 197-154,198-163,200-173,206-185
,200-179,193-170,196-177,202-187,194-180
,183-159,185-176,190-185,185-180,178-173
,175-166,171-157,168-148,166-138,¥:'◆ 4
240 DATA 178-173,176-171,170-166,168-164
 ,165-158,163-153,160-147,158-142,156-133
 ,155-133,154-129,152-123,153-117,153-108
 ,151-104,149-100,146-97,142-94,135-91,12
6-90,121-90,115-91,¥:'● 5
 250 DATA 102-87,98-87,95-89,94-92,96-94,
 101-94,115-91,132-84,136-81,135-78,131-7
6,102-87,98-83,95-81,91-78,88-75,86-72,8
2-67,81-62,82-57,¥:'● 6
 260 DATA 81-62,82-69,80-75,74-80,67-83,6
1-88,56-93,69-97,71-99,70-101,50-100,36-

98,32-96,33-94,36-92,56-93,¥:'• 7

270 DATA 85-42,76-38,69-37,63-38,57-39,5
 1-41,44-45,40-48,36-53,32-59,29-66,27-73
 ,26-80,26-86,27-92,28-98,30-104,32-108,3
 4-112,¥,45-106,50-100,¥:'● 8
```

```
280 DATA 153-117,152-123,151-128,150-132
.147-136,144-140,141-143,137-145,131-147
.127-148,121-148,115-148,110-147,106-146
.102-145,97-141,94-138,91-134,89-129,88-
125.88-120.87-115.88-112.88-107.90-102.9
2-100,97-95,101-94,¥:' • 9 • EYEGLASSES
290 DATA 89-129,88-134,86-143,84-145,81-
150,78-153,72-156,68-157,63-157,58-157,5
3-156,42-153,39-151,35-148,33-144,30-139
 29-128,29-124,29-120,31-115,34-112,45-1
06,56-104,67-103,77-104,83-107,86-111,87
-115,¥:'● 10
300 DATA 42-153,40-156,39-158,39-162,39-
165,41-170,42-172,45-176,49-179,54-181,5
9-182,63-183,80-183,85-185,90-186,95-187
,164-169,168-164,¥:'● 11 ● CHIN
310 DATA 216-90,219-86,222-83,227-82,232
 81,236-82,240-83,245-85,249-87,253-90,2
58-98,260-106,261-113,260-120,258-130,25
4-140,249-149,243-156,227-167,238-155,24
1-149,242-146,243-141,238-150,234-155,22
6-162,*:'• 12 • GYOPI'S TAIL
320 DATA 234-128,231-134,230-139,229-144
,226-162,224-157,223-152,222-145,222-137
 ,222-130,223-123,225-116,¥:'◆ 13
330 DATA 222-137,220-132,217-129,214-123
340 DATA 55-122,58-121,63-121,66-123,69-130,70-135,69-137,67-138,65-136,64-134,6
3-130,61-127,57-127,55-129,54-131,53-134
 ,52-137,51-138,48-138,47-134,49-128,52-1
24,55-122,¥:' • 15 • EYES AND MOUTH
350 DATA 115-112,118-111,123-111,126-113
129-120,130-125,129-127,127-128,125-126,

129-120,130-125,129-127,127-128,125-126,

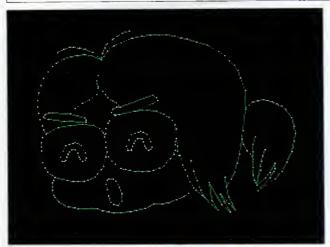
124-124,123-120,121-117,117-117,115-119,

114-121,113-124,112-127,111-128,108-128,

107-124,109-118,112-114,115-112,*:'• 16
 360 DATA 91-155,95-155,97-157,100-163,10
 3-169,103-176,99-180,95-179,93-177,90-17
 1,89-165,88-160,89-156,91-155,¥¥:'● 17
 370 ' ◆◆◆ PAINTING DATA
380 DATA 57-125,36,117-113,36,95-170,29,150-150,159,80-90,159,150-50,98,100-90,3
 1,50-97,31,250-100,2,0-0,252,¥¥
```

# 確認用データ(使い方は67ページ)

10>1E20	20>cJ60	30>K7t0	40>0420
50>kG00	60>Xp20	70>LAF0	80)gk20
90>SP40	100>en20	110>2RX0	120>fSc0
130>JMU1	140>Gwf0	150>(B00	160>EY40
170>gU50	180>3G00	190>k040	200>01e0
210>SRT0	220 mTT6	230>rv23	240>vc34
250>K2T2	268>WWX1	270>mHc2	280>UG07
290>oUIS	300>TxS6	310>aj06	320>JHU1
330>4IN0	348>64h4	350>jMf4	360>aEh1
370>EP40	380>faG1		



●リスト2のまえに作ったチェック用プログラムの画面。座標の微調整をする



○リスト2の最終画面。実行すると最初白い線で輪郭をかき、いったん消してから色を塗る

き

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今日号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは8月31日必着。 当選者の発表は10月8日発売の本 誌11月号の欄外でおこないます。

動なたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

MSX @MSX2 3MSX2+ @MSXturboR

<sup>⑤</sup>持っていない ② 今後、MSXturboRを買う 予定がありますか(①で④以外の

人のみ答えてください)。 (1)もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む)

③增設RAM (MEM-768) 40プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 を代用している場合をふくむ) ⑥アナログRGBディスプレイ Øモデム ®マウス

⑤どれも持っていない ⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。3の番号で答えて ください。

MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 **⑦コンピュー**タミュージック 母ビジネス ⊜学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいものを3つまで番 号を答えてください。

图 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

Ⅲ あなたの持っているMSX/ 2/2+/turboR以外のパソ コン、ゲーム機はどれですか。番 号に〇をつけてください。 ①ファミコン (スーパーファミコ ンもふくむ)

②メガドライブ(マークIIIもふくむ) ③PCエンジン ④PC器系 ⑤PC98系(PC-286もふくむ) ®FM TOWNS ØX68000 ®ゲームボーイ ®ゲームギア ⑩その他(具体的に記入)

のどれも持っていない 12 あなたがふだん読む雑誌を表 3のうちから3つまで番号で答え

てください。

13 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 OCLICK IT @ANAL YSTIC COLOR ③風船 を飛ばそう @THE BADM INTON STHE SUPE R犬 GCRAZY ROOM② SKY DRIVE ®目がまわ るよ~// 9RCホバー @YO PPARAI-SPECIAL **®SORE FINGERS** @REMOTE TOWN @E れも興味がない

14 今月号のFM音楽館の記事で 気にいった順に3つ番号を書いて ください。

①コンビニS @ロックマン「B OSS」 ③大航海時代「洋上南 武」 ④正露丸 ⑤ドルアーガの 塔「BGM」 ⑥新コーナー・音楽 の知識 ⑦ノーツ・ノーツ 目ど れも気に入らない

15 業務用、ファミコン、PC88 /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かを明記してください。

IB MSXに関して、いま関心の あるものについて〇をしてくださ い(いくつでも可)。

OMSXView @PCM 3 高速モード ④MIDI ⑤増設 RAMカートリッジ(MEM-768) ⑥自然画 ⑦MSX-DOS2

# プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

No プレゼントソフト名 サーク・ガゼルの塔 …………5 ソーサリアン ......7 カクテル・ソフト増刊号 ………114 ディスクステーション28号 ……110

信長の野望・武将風雲録 ………102 スーバープロコレ(6本プレゼント) …92

# 今月の記事

<FAN SCOOP>サーク・ガゼルの塔

<FAN ATTACK>ソーサリアン

4 FFB

5 GM&V

6 BASICピクニック

<ファンダム>ゲームプログラム

8 <ファンダム>ファンダムスクラム

\* 9 〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座

10 <ファンダム>マシン語の気持ち

11 バソ通天国

12 ゲーム制作講座

13 F M音楽館

14 十字軍

15 FAN STRATEGY

16 ほぼ梅摩のCGコンテスト

17 AVフォーラム

18 DMfan

19 いーしょーくーはまだかいな!?

20 <FAN NEWS>カクテル・ソフト増刊号

21 ON SALE

22 COMING SOON

23 FAN CLIP

24 <特別付録> I ♡ソーサリアン・ブック

# 表3

# 雑誌名

MSXマガジン

コンプティーク テクノボリス

ゲーメスト

ボブコム

マイコンBASICマガジン 6

ログイン

その他のバソコン雑誌

ゲームボーイ

15

ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン 12

(解)ファミコン

その他のファミコン雑誌

PC Engine FAN

月刊PCエンジン 16

17 解PCエンジン

メガドライブファン

どれも読んでいない

ソフト名

R-TYPE (アールタイプ)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ2

イースII

イースIII 維新の嵐

ウィザードリィ3

エアホック AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

MSXView

F-Iスピリット エメラルド・ドラゴン

SDスナッチャー

SDガンダム ガチャボン戦士2 王家の谷・エルギーザの封印

カオスエンジェルズカクテル・ソフト増刊号

ガリウスの迷宮

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説Ⅱ

銀河英雄伝説II DX kit

グラディウス2

グラフサウルス

クリムゾンII

クリムゾンIII

激突ペナントレース 2

コラムス

サーク サーク II 30

サーク・ガゼルの塔

ザナドゥ

沙羅曼蛇

三国志Ⅱ

THEプロ野球教突ベナントレース

シャロム

シュヴァルツシルトII

-ティングコレクション

水滸伝 スナッチャ

スーパー大戦略

スペース・マンボウ

聖戦士ダンバイン

ソーサリアン 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

ソリッドスネーク

大航海時代

ディスクステーション各号

DPS SG

提督の決断

ティル・ナ・ノーグ デ・ジャ

闘神都市

ドラゴンクエストII

ドラゴン・ナイト

ドラゴン・ナイトII ドラゴンスレイヤ -英雄伝説

信長の野望く全国版>信長の野望・戦国群雄伝

信長の野望・武将風雲録

ハイドライド3 パロディウス

ビーチアップ各号 ViewCALC

ピンクソックス各号

ファイナルファンタジー ファンタジーN

ファンダムライブラリー各号

フェアリーテ ール海賊版

フォクシー? プライ上巻

FRAY

ポッキー2

魔導物語1-2-3

MIDIサウルス

ラスト・ハルマゲドン

ランペルール

ルーンマスター三国英傑伝

ルーンワース

レイ・ガン ロードス島戦記

ロードス島戦記・福神漬

● 7 月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。



PCLICK IT 9 ...... 35 / 57 PANALYTIC COLOR 9 ..... 36/56 ▶風船を飛ばそうΦ………36/55 PITHE BADMINTON 0 ..... 37/66 PTHE SUPER大6 ..... PCRAZY ROOM@····· PSKY DRIVE0 ----- 39/50 PRCホバー**①** .......40/52

PYOPPARAI SPECIAL 241/62
PSORE FINGERSO41/53
PREMOTE TOWN942/63
●ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは晴れだ/ほか・・・・44
●マシン語の気持ち46
●スーパービギナーズ講座48
●スペシャルチェックサムの使い方67
※回けプログラム 6~0け画面数を表します。

釆月はまたもっと新しいファンダムが出てしまうのだぞ。 はみなプレ 今月号のファンダムはいま楽しまないと、 のだろうか。 いや、 世界はゲー 入 類

# 4×6のアイコン群による先端パズル クリキット



M5X 2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by 塚原修

▶リストは57ページ



○指のカーソルを右向き矢印のアイコンに あわせてクリックすると

4×6にならんだアイコンパ ネルがある。それぞれ右のよう な働きを持ち、カーソルをあわ せてクリック(スペースキーを 押す)するとその機能を発揮す る。目的は、パネルを消してい って最後に黄色いパネル1つだ けを残すこと。シンプルなデザ イン、新しい感覚のパズルだ。

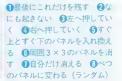


SPACE

やりなか

パネルを4×6の範囲外に移 動させて消すことが多いが、直 接パネルを消すアイコンもある。 確認すみのステージが全15面

ステージセレクト



30

移動

Sーフォーマットのディスクを入れるか、

に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

【ターボ日ユーザーの方へ】「※ターボ日は標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。

「ー」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードー」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードー。

数字キーの

付いていて、解いていない面の なかからランダムに出題される。 気が向かないときは一時的にそ の面をパスすることもできる。

70,07



のこの行が全体に右へず れて右端のパネルが消滅 消しておいて

0

●2段目も1つだけ消し

○上下入れ換えのアイコ ンをクリックしたところ

○で、いたたび消す作業 を続けていく



○こいつをクリックする と「ドーン」と消える



○クリア。GUTE(グ-テ)はドイツ語のグッド

面面面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

# 色彩感覚養成教育対戦型プログラム

MSX 2/2+ VRAM64K

by HASEMAKO ▶リストは56ページ

RUNするとコンピュータか らある色が出題される。この色 と同じ色をどちらが先に作れる か勝負する対戦ゲームだ。

各プレイヤーは日(赤)、G (緑)、日(青)のパラメータをそ れぞれ0~7の8段階で調整し、 各プレイヤーの持つ四角いパレ ットに調整した色を表示させる。 この色であっているかな? と 思ったらコンピュータに判定し てもらう。出題された色とおな じ色なら正解となりハートマー クが表示される。違う色だと判 定されたらミスとなりミスした 回数が表示される。相手が8回 ミスするか、自分が先に3回正



アレナヤー①

決まる。各プレイヤーのパレットはバラメータ値がOなので真っ黒だ

○おっ、プレイヤー2の色が出題された色にちかくなってき たぞ。プレイヤートはまだまだだ

解するかしたら勝ちだ。正解す ると新しい問題が出題される。

作者の手紙はこれで色彩感覚 が養われると書いてあるが、あ、 PLAYERのつづりがちがう。



70LT+-(2

への4-ポー A

△の移動

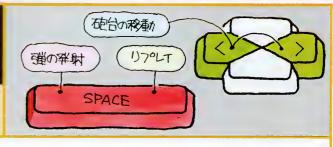
# 空に舞う風船が消えた! UFOを倒せ



MSX 2/2+ VRAM64K

by special ☆acchan

▶リストは55ページ



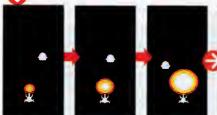


「1991年、UFOが極地的に集 団発生し、いろんな大会の開会 式で飛ばす風船がUF口にぶつ かった。そのため大会では風船 が飛ばなくなり派手さがなくな ってしまった。事態を重く見た 町役場はUFOを撃墜すること にした」(作者の手紙より)

右上の制限時間が①になるま でに砲台から発射する弾でUF ○を撃ち落とすゲームだ。スペ ースキーを押していると弾はふ くらんでいき、キーをはなすと 発射される。

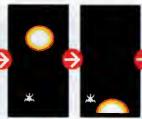
弾は、砲台のX座標に自分の X座標をあわせるように動くの

で、砲台を左右に動かすことに よって弾を誘導することができ る。飛んでいった弾は画面の上 までいくとはねかえってくる。 UFOに命中させ、弾をよけれ ばステージクリアだ。次のステ ージにいくほど制限時間は短く、 厳しくなっていく。



◆ういいいい〜ん、と弾が大きくふくらんでいく 弾は制限 ◆発射/ 弾を小さくするとUFOになか ◆UFOに命中し弾がはねかえってき 時間中に何発でも発射することが可能だ







Qこうしてステージクリア スコアは なか命中しない、おっ、これは命中するそ た。弾を大きくするとよけるのが大変 残りの制限時間が影響してくる



### さあ、こい/ これで勝負しようぜ THF RADMINTON



MSX 2/2+RAM8K \*ターボAは標準モードで

by 阿部俊一郎

▶リストは66ページ

スポーツゲームの名作「コナミのピンポン」はプレイヤーを 省略し、ラケットだけでスピー ディでリアルなピンポンを再現 したが、この「THE BADM

INTON」は、ラケットまで省 略した、飛びかうシャトルだけ のバドミントンだ。

ルールは単純かつスタンダード。サービス権を持っていると

PLAYER1 PLAYER2

●フレイヤーⅠのサーブからゲームがはしまる サーブのやり方は、スペースキーを押すと静止していたシャトルが落下し、コートに着くまえに打つ コートに着くとミスとなる

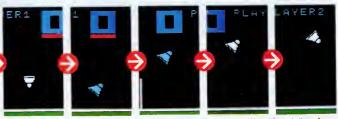


きに相手のコートにシャトルを 落とすか、相手のシャトルがア ウトになれば得点。サービス権 が相手にある場合はサービス権 のみ移動し、得点にはならない。 9点先取したほうの勝ち。

シャトルは、白い状態のときにしか打てない。水色のときに打つと空振りしたことになるが、白くなるのを待てば打てるし、強くも弱くも打つことができる。シャトルが水色になるのは、

①ある高さより上にあるとき ②相手の打ったシャトルがまだ 相手のコート上にあるとき ③相手が打ったあとの数秒間

複雑そうだが、ようするにどれもリアリティのための法則なのだ。たとえば、①は「ラケットの届かないような高さでは打てない」などの現実に対応しているというわけ。リアルでエキサイティングでメチャ楽しい対戦型バドミントンゲームだ。



○コートに着くちょっとまえに、カーソルキーの上を押せばこんなロングサービスになる

### 華麗な技を見せてやる

ハイクリアー

# SHIPT PLAYER PLAYER

◆サーブのときにスペースキーを押してすぐに左カーソルキー(2 Pは右)を押すと、ネットきわに落ちるサーブになる

# PLAYER1 PLAYER2

●カーソルキー上を使う最も基本的な技がこれ。高い位置やネットぎわて打つとアウトになるので注意



**○**右カーソルキー(2 Pは左)を押すとスマッシュだ。打つ位置が高いとアウトになり、低いとネットにかかってしまう

### ドロップ



●左カーソルキー(2 Pは右)を使うとドロップが打てる。相手のネットぎりぎりに落とすと効果のある技だ

### ヘアピン



### プッシュ



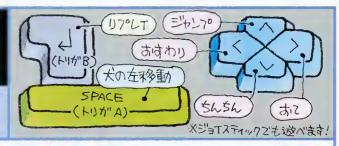
# あなたはスーパー犬になるか犬失格か

画 5 面

MSX 2/2+ RAM8K \*ターボPは標準モードで

by 木内靖

▶リストは60ページ





●なんだよ、たりいなあ~。こんないい天気はのんびり昼寝がして~ぜ。まったくペット思い のない飼い主だぜ。そら、えらそうに「おすわり」と、命令してきやがった。バウ?

キミは犬となり、恩師である 飼い主さまがおっしゃる命令に 忠実に従わなくてはならない。 それではがんばってくれ。

ゲームスタートすると画面の 左に犬(プレイヤー)、右に飼い 主が登場。すると飼い主から 「おて」

「おすわり」

「ジャンプ」

「ちんちん」

「おあずけ」

の5つの命令がとんでくるので、 そのつど命令にあった行動をし なくてはならない。命令通りの 動作をするとご主人さまにほめ られ、ちょっとずつ前進して行 く。飼い主のもとまでたどりつ けばレベルクリアだ。また、命

令が出されてから一定時間動か なかったり、違う動作をしてし まうと「いぬ しっかく!!」のメ ッセージが表示されゲームオー バーになる。

飼い主からときどきお肉が飛 んでくる。これを取るとクリア したときにボーナス点として20 点もらえるが、「おあずけ」の命 令が出ているときに取ってしま うとミスとなるので、ジャンプ したり後ろにさがったり(お肉 が投げ出されたときだけ、左に 移動するのが可能)してお肉を よけること。

レベルクリアごとに、命令が 出されたあとの反応を受け付け る時間が短くなり、すばやく反 応しなくてはならないよ。





った(ジョーク)。レベル | クリア、ワン

●もう飼い主は目の前。これが最後の芸だ



### よけるだけのゲームがわたしは好きだ ZY ROOM 心心



MSX MSX 2/2+PAMBK \*ターボRは標準モードで

by 浅井将史

▶リストは54ページ

「主人公のポン助は盗賊たち が集めた宝を盗み出そうとして、 盗賊たちのアジトへ忍びこんだ。 しかし運の悪いことに盗賊に見 つかってしまった。盗賊につか

まってしまったポン助は『CA ÁŽÝ ŘOOMJに入れられ てしまった(以下省略)」(作者の 手紙より)

というのがゲームのストーリ

ーである。CRAZY ROOM にはボール型爆弾が壁に跳ね返 りながら飛び回っていて、時間 がたつごとにボール型爆弾が分 裂し、1つ2つ3つ……、と増

北上助8方后移動

SPACE

1) 7ºLT

えていく。この爆弾がポン助に あたると死んでしまう。

ポン助がどこまで生きのびる ことができるかは、キミの腕し だいだ。



●ゲームスタートすると、いきおいよくスコアが増えていく。 ボール型爆弾が上つだけのときは、かんたんかんた人



●パッと、ボール型爆弾が分裂し2つになった。それでも、ま だまだ、こんなところで死にはしないぞ



●時間が流れ、熱中してよけまくっているとボール型爆弾はい つのまにかりつに増えていた。やっとおもしろくなってきた

# パラシュートをつけて空中遊泳を楽しむ

 $\Rightarrow$ 

スカイ・ドライブ

画面

MSX2/2+ VRAM64K \*ターボロは標準モードで

by きみき れいや ▶リストは50ページ

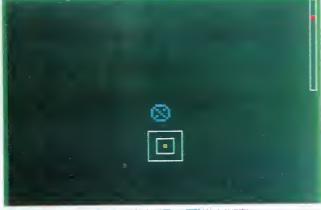




○小さく見える着地地点。高度が高いうち に着地地点を自分の下にもってこよう

ギュウウウ~ンという効果音 とともに画面中央に表示される のは降下をはじめたスカイダイ バーのパラシュート。画面右上 に高度計、そしてせまりくる着 地地点――これはスカイダイビ ングゲームだ。

キミはパラシュートの真下に 着地地点がくるように操作する。



◆高度計で見るより自分の影を見たほうが、地面との距離がわかりやすい

が、慣性がついているので思う ようにいかない。着地すると着 地地点からの距離を表示。10回 飛び降りて、その10回の距離の 合計がスコアとなる。スコアは 少なければ少ないほどえらい。



りいい成績じゃなかったよ

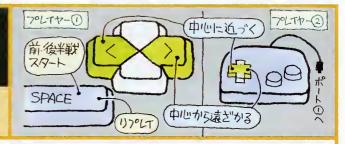
### 前半と後半にわかれた円軌道上の対決



MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ日は標準モードで

by YIS

▶リストは51ページ



2人対戦専用の異常感覚ゲー ム。RUNして緑色のマルが現 れたら、スペースキーを押すと カウントダウンをはじめる。 [] になったらスタート。

1プレイヤーが青いマル、2 プレイヤーが赤いマル。それぞ れ反対の方向にぐるぐる回る。 ゲームは前半後半にわかれ、前 半は1プレイヤーがかわし役、 2プレイヤーがつかまえ役。つ かまると後半戦になり、こんど は攻守逆になって戦う。

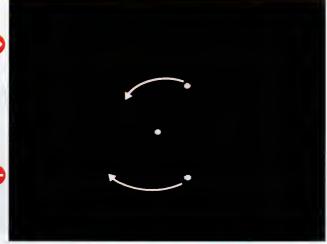
前半後半とやって、長いあい だかわしていられたほうの勝ち。 ゲームになじむと、けっこう奥 の深い戦いになる。



はじまる。カウントが0になったら、スタ ト。たがいに逆方向に回りはじめる



○前半戦、後半戦とやってかわしている時 間の長いほうの勝ち。引き分けのときは、 だれだか知らないが3 PLAYERが勝つ



○プレイヤー | は右回り、プレイヤー 2 は左回り。いわゆる角速度が一定なので、外側の軌 道ほどスピードが速くなる。外側をぐるぐる回っているとほんとうに目がまわりそう

### 電池もいらない安あがりのRCホバー



MSX 2/2+ RAM8K \*ターボロは標準モードで

by Nu~

▶リストは52ページ

小学1年生になったばかりの 息子さんにラジコンホバークラ フトを買ってあげたNu~さん。 息子さんがちっともそれを貸し てくれないので、MSXで作っ た……という、いかにもたこに もなエピソード付きの作品。

で、画面のなかをすいすいと すべる白い円グラフみたいなキ

ャラクタがラジコンのホバーク ラフト。中央に表示される数字 がレベル、そのまわりの黒い部 分が沼地で、ここに入るとホバ ークラフトの動きが鈍くなり、 画面枠にぶつかるとスピードに 応じてはねかえされる。

もう1つ、画面下を右から左 へころころと転がる円グラフキ



ヤラがいるが、これは時間メー ター。こいつが左端にたどりつ くまえに、Nu~製のRCホバ ーをあやつってカラーコード2 からカラーコード13までの円を 順に通過していく(中心で通過) のがゲームの目的なのだ。

カラーコード順っていわれた ってわからないっ、と思ったら、

時間メーターがちゃんと次に通 過すべき色になってくれている。 ああよかった。

クリアすると沼地が広がって 次のレベルへ進み、最高レベル 9で永遠にくりかえし。でも「レ ベル日まで行ける人がいるでし ょうかつ」と作者は挑戦状をた たきつけている。



●Nu~製RCホバーはとてもなめらかな動 きて操縦感覚がここちよい



◆自分の中心点が相手の円のなかに入れば



○時間メーターの色とおなじ色の円を次々 に通過していくのだ



●レベルがあかると沼地が広がる。写真は レベルもだがこんなに広がっている



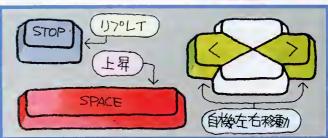
### スリル満点のヨッパライ飛行を味わう



M5X 2/2+ VRAM128K

by SSR

▶リストは62ページ



「ハイスピードでぐいんぐい ん飛び回るとけっこ一気持ちい いけどすぐ死にます」と作者の 手紙にあるとおり、ヨッパライ ゲームとはそんなものであり、 またそこが楽しい。

RUNするとしばらくしてゲ ームスタート。緑の軌跡を残し ながら飛行する自機(白いドッ ト)を操作し、壁に囲まれた画面 のなかをヨッパライ方式で動き まわる。ゲーム画面には自機の まわりしか表示されないので、 けっこうスリルがあるぞ。

自機は緑の軌跡をすり抜けら れるが、一定間隔ごとに出現す る赤い軌跡と球と壁に衝突する



とゲームオーバー。出現した球 の数(赤い軌跡の数)がスコアと なるぞ。

この障害物と壁をかわしなが らキミはどこまで生きのびるこ とができるだろうか。



ゲームオーバー

●ドーカンと球に衝突しゲームオーバー。 いままで飛びまわっていた全画面が現れる

### けっしてまねをしないでください

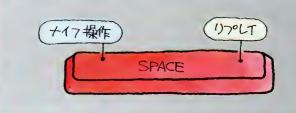


MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by Professor-26

▶リストは53ページ





○ゲームスタート。親指と人さし指との間 からナイフが左に動き出す

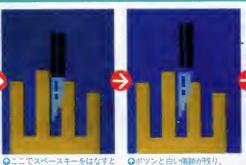
AVフォーラムのノリの、こ のゲームは、むかし、机の上で シャーペンを使ってよくやった 根性だめしのゲームだ。ゲーム 中では本格的にナイフを使った 真剣勝負となっている。

ナイフは自動的に往復運動し、 スペースキーを押すと下に降り ていく。はなした瞬間、ナイフ



○ナイフを中指と薬指の間に

の先のところに白い傷跡が残り、 1点獲得して、もとの高さまで 上昇する。傷跡は人さし指の第 1関節のY座標より下の部分に しか残らず、そこまでナイフを 降ろさなくては得点にならない。 ただ、かならずしも指と指のあ



いだを順に刺していかなくても いい。ナイフが折り返すたびに 往復運動のスピードが上がり、 指にナイフを突き刺したらゲー ムオーバーだ。

ちなみに、作者のハイスコア は72点だそうだ。



◎ナイフが上昇していく



€うぎゃー、手にナイフを刺しちゃった 血が飛び散ってゲームオーバーだ

### 最新流行の電子箱庭遊びをどうぞ

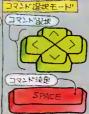


M5X 2/2+ VRAM128K

by YOSHIX

▶リストは63ページ









画面を見た人は、「おお、これ はファンダム版A.Ⅲ.ではない か」と期待してしまうだろう。 このゲームを見た人は口々にそ ういうし、このゲームを遊ぶ担 当になった私、ファジー伸一も そうだった。

はっきりいって、ゲームの中 身は1990年2月号に掲載された MAKING CITY LAKE 変わるところがない。でも、は るかにキレイになったグラフィ ックで雰囲気はぐっとアップし ている。電子箱庭遊びにとって、 グラフィックはそうとう重要な 要素なのだ。

プレイヤーは市長になり、20 年の任期の間にどれだけ街を発 展させられるかに挑戦する。

コマンドは、いったん選ぶ(コ マンド選択モード)と、街の上に カーソルが現れ、そのコマンド の実行場所を選んで決定する (コマンド実行モード)システム。 このとき、それにかかる経費が 「人口」の下に表示される。路線 上に宅地を作るなど、できない コマンドの場合は「ーーー」が 表示される。 1 か月に 1 回、コ



まったくの田園風景。よし、この街を都会にかえてみせるぞ!

YOSHIX 1991 REMOTE TOWN

●奮闘の結果、20年後にはビルの建ちならぶ人口約30万の都市に あまあの地方都市といったところだろうか。

マンドを選び(予算の許すかぎ りいくつでも可)、おわったら 「しゅうりょう」を選択してあと はひたすら見守るだけ。

この手の街作りシミュレーシ ョンは、自分の手掛けた街がだ んだん発展していくのになんと もいえぬ喜びを感じてしまう。 まさに苦労して子供を育ててい くようなものである。人によっ ては街に名前までつけてしまう。 そして、20年の任期がすぎて結 果が出たとき、男親なら味わっ たことがあるであろう、永年手 塩にかけて育てた娘が嫁いでい くような感慨にむせぶのである。

たくちぞうせい

その土地を宅地にかえる。費用は草地で200、森 林で250、家だと900~1000、道路は100。

どうろせいび

その土地を道路にかえる。費用は宅地で200、草 地で250、森林で300、家だと950~1550。

こうえんけんせつ

公園を建設する。土地の評価値がアップする。 費用は350から。

がっこうけんせつ

学校を建設する。土地の評価値がアップし、発 展のスピードが速くなる。費用は2900から。

だんちけんせつ

団地を建設する。人口が2000人増える。費用は 1900から。

DATASAVE DATALOAD ディスクに現在の状態を記録する。

ディスクに記録されているデータを再現する。

地

地

道 路 闌

路

駅

学 校



Q最初はほとんど森



○最初から存在。た まに工場が建て

林と平地ばっかり

○草地と森林を開拓

○おなじく草地や森 ○公園をつくると土 林を開拓してつくる

地の価値があがる

○最初から存在。他 のキャラに変更不可

○土地の価値が最大。 ○作ると土地の価値 線路の上にできる

家 ]

家 2

家 3

家 4

地

ビル1

○家が発展するとで



ビル2

○字地にできる。人 口300人增加

○宅地にできる。人

○字地にできる。人

口300人增加

○字地にできる 人

○作ると人口が 2000人增加

きる 人口1200人

ロビルトの発展型 人口3200人增加

○草地や森林にでき る発展の速度上昇



口300人增加

# 強にムダな努力はいらない!!

こ何 ハガキ

ためしに





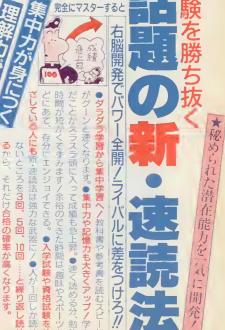
● 2か月で3倍 → 5倍 → 10倍のス











・ダラダラ学習から集中学習へノ教科書や参考書を読むスピークラインを だことがスラスラ頭に入って成績も急上昇。●速く読める分、勉強 してい。人にも新·速読法は強力な武器に!●人が一回. ○速くなります。● 集中力や記憶力も大きくアップ/学ん 存分にエンジョイできる。・入学試験や資格試験をめ ないところを3回、5回、1回 に差をつける!! ……と繰り返し読め

期末テストが

もう勉強も何もか

b

やめだり

英語

勉強したのに…

5700 00 1701 000

大キライ!!

現国

読もしつと マンガ

速読

かあ

MODEL GUA

数学

日本カルチャ

★東京 03(3232)8232(代) 〒18 東京都新宿区百人町2の1の11 スクー

●新・速読法の案内をご希望の方は、すぐ右の 詳しい案内書を無料で急送します。十分に解説された

最新版の詳. ★右のハガキでご請求ください!! い案内書を

来月から本誌にディスクの付録が付くことになり、 ファンダム掲載プログラムも入るようになる。これからは大作でもすぐに遊べるぞ。

### ちえ熱の選考会レポート

新たに新人が加わって、今月 の選考会が行われた。彼にはN 画面の作品の下選考が住された。

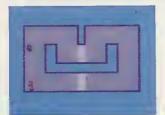
今回の応募総数は81作品(1 画面タイプが35、N画面タイプ が44、10画面タイプが9、FP 部門が3作品)で、そのなかから 選考会に出品された作品は、右 に掲載された一覧のとおりだ。

選考会の出品状況は、1画面タイプの作品が少なめで、N画面タイプの作品の多さが目立った。N画面タイプは投稿が増加しているので、これからここが激戦区になる可能性がある。

それでは、今月の選考会で、おしくも落ちてしまった作品のいくつかに、スポットを当ててみよう。まず、パズルゲームの「AI」。作者の横山クンは手紙に「MS×初の人工知能付きで、面が無限にある」と乱数で面を作っているだけでそこまで書い

てきたユニークなヤツ。ゲーム のほうは、面を解きたくなるよ うな魅力が欠けていてイマイチ だった。「さあ、何でしょう」は 素早く画面を横切った文字を当 てるゲーム。レベルを上げると 横切る文字の数が増えるという のが意表を突いておもしろかっ たが、先行入力された文字が残 ってしまうという、操作上の問 題があった。「蛇VS」は2人対 戦のよくある生き残りゲーム。 むかし、負けずぎらいの兄キと 徹夜してこういう生き残りゲー ムで勝負したことがあるほど無 条件で好きなゲームだが、「これ は1行プログラムのレベルだ」 というMOROからの指摘でだ めになった。マンネリが目立っ た「アシカの修業3」は選考会落 ちとなる。ここからアシカの修 業シリーズが続くか木内靖の手 腕に、ぜひ期待したい。

### 採用までもうちょっと、ガンバレ!



●藤木クンのレースゲーム「なるべくはやく」は、ファンダム班のなかでも意見が割れた。マシンの操作を8方向のキー操作にせず、左右のキー操作ならという声もあった(のちに、10月号での採用が決定)



### 超大作! 来月に登場予定!



○作者自身のペンネームをタイトルにもってきた「SILVER SNAIL」は広大なマップをもつRPGだ。作者の手紙にはこれといったストーリーは豊かれておらず、そこがまたワクワクさせられてしまう



●TPM.CO作の「GREY COLLEAGUE」は宇宙空間で繰り広げられるシューティングゲーム。網球を組んで向かってくる敵と戦っていると、戦艦グレイコリアーグとの戦いがまちうける

### 今月の選考会に出品された作品

### ●Ⅰ画面タイプ

SKY DRIVE 大爆撃

KOMOOOO! Oh! Jump Man

目がまわるよー!! UP・DOWNレース なるべくはやく

FALLING BALL
RCTVI—

SORE FINGERS ~ナイフの達人~ YOPPARAI SPECIAL

●N画面タイプ ジュエル・コネクション

CLICK IT
ANALYTIC COLOR
THE BADMINTON

アシカの修業 3 ~ボール渡し~ THE SUPER 大

ザ アンザン Bomu

風船を飛ばそう 多人数型そるふぇーじゅ SH

CRAZY ROOM ●10画面タイプ REMOTE TOWN

● FP部門
SILVER SNAIL

スライム大活劇 GREY COLLEAGUE 横山勇太 ・ 情風樹(N.S.OFT) 伊藤辰(威討信) 時田茂幸 売木信吾(Shin A) 鈴木幹也(きみき れいや) 益山知地(TM SOFT) 平間健一(ひらけん) 萩原正人 岩崎良幸(YIS) 海本修一(SyuSot) 岸間航(MJINKO - SOFT) 沼尾込志(Nu~) 日高洋士(Professor - 26)

山本哲(エイトアイアン) 塚原修 長谷川誠(HASEMAKO) 阿部俊一郎 木内靖 清田智之(トモコ) 稲木雅人(M・I-FLOPS) 田上敦士(special☆acchan) 中本職(NAMPA) 加藤真樹(KAT) 浅井将史

吉永雅弘(YOSHIX)

桑原新悟(SSR)

将模健士(SILVER SNAIL) 田村太 東郷生志(TPM. CO SOFT WORKS)

# あしたは晴れだ!

担当: MORO

### テーマ:思い出のプログラム

今月のテーマは「思い出のプログラム」。思い出のプログラム」。思い出のプログラムと関かれたとき、ファンダムに掲載されたプログラムを思い出す人が圧倒的に多かった。

●思い出のプログラムはGENさんの「高速道路」です。今でも弟と 得点を争っています。作者のひと ことに書いてあるハイスコアを超 えて、1510点とりました。いつや っても楽しいゲームと今でも思っ ています。=兵庫・JRA(14歳)

こんなふうに長く楽しんでもらえたら作者もさぞかしうれしいに違いない。『高速道路』は小生が担当したので、小生もよく遊んだぞ。

小3のときにMSXを買ってもらった。まだリターンキーの意味がわからず、1行入力したらカーソルキーで次の行に移動していた。そのとき「やっぱプログラムっておとなのものだな」と思っていた。それに気付いたのは小5のときで、初めて打ちこめたプログラムが『晴れ、ときどき爆弾」。今思

うとなつかしい。=福岡・マイケル 富川(14歳)

マイケルのような経験がある人 はけっこういるはずだ。知らなけ れば「おとなのもの」とカン違い されてもおかしくない。でもマイ ケル、プログラムはおとなのもの ではなかっただろう?

●私が初めて打ちこんだ作品は、あの名作「PURESTAR」です。2 週間くらいかかったでしょうか。何度もエラーが出て、行60が飛んでいることに気付き、最初から打ち直しました。あの「PURESTAR」とカラフルに出るオープニング。今でも忘れられません。本当に感動しました。あれ以来プログラムのとりこになっています。=和歌山・紀國屋(17歳)

初めてプログラムを打ちこむときは、誰でもエラーのひとつくらいは出すものだ。 苦労して打ちこんだプログラムが、自分の期待に応えるものだったときの感動はひとしおだろう。

●思い出のプログラムといえば、 米チャさんの「EーAREA」で しょう。もう少しで打ちこみ終わるのに、誤ってディスクをフォーマットしてしまい、1週間くらい プログラムを打ちこむ気になりませんでした。それからはバックアップは絶対するようになりました。岩手・藤村研太郎(14歳)

藤村のように痛恨のミスがから んで思い出の作品になることが多 く、こういったミスから教訓を得 る人もいる。ほかにも、

●僕にはパソコンから離れるとき PAUSEキーを押すクセがある。 あるとき、プログラムポシェット 掲載の「Dinos」を、半分くらい打ちこんだころに電話が鳴った。 すかさずPAUSEしてMSXから離れた。もどってきて残りを打ち終えたが、PAUSEしっぱなしだったのだ。それからもクセはなおっていないが、画面を見る習慣はついたのだった。一長野・戸田繁数(17歳)

小生は麻雀で自分の手牌しか見ていない打ち方を「めんかぶりクロール」と呼んでいるのだが、プログラムの打ちこみで「めんかぶり」はやめたほうがいい。ちゃんと確認しながらでないとミスも多いし、なかなか上達できないぞ。

●マシン語を覚えて間もない頃、 マシン語でプログラムを組んで走 らせたら、暴走して勝手にディス クを書き換えてしまった。おどろ いてアクセス中にリセットしたせ いで、そのディスクは決定的なダ メージを受けた。そのディスクに しか入っていないプログラムがあ ったのに。みんなも気をつけよ う。=神奈川・赤崎和広(年齢不詳)

赤崎とおなじ思いをしなくてす むかんたんな方法がある。プログ ラムを打ちこんだら、まずセーブ しておき、それが終わったらディ スクを取り出しておくのだ。マシ ン語は何が起こるかわからないと ころがあるので、いざというとき のために準備しておくといい。

●Mファン創刊号の『SATELLITE』。ただし、Mファンを買ったのではなく、広告(たぶんファミマガ)に掲載されたリストを見てプログラムを打ちこんだ。初めてMファンを買ったのは3号からです。次号に『すわいん』が載る予告があったとき、載るはずの7月号が店に来なくてくやしい思いをした。=新潟・大塚英雅(17歳)

今回は大塚のように古くからの 読者の投稿が多かった。とくに、 プロポシェトの頃となると、もう 小生にはまるでわからないくらい むかしの話。むかしといえば、7 月の末に過去の名作を集めた『ス ーパープロコレ』がディスク付き で発売された。ページの都合で人 らなかった名作もあるので、第2 集が出るかもしれない。

次号からMファンにもディスクが付くことになり、打ちこみにまつわるこういった思い出が少なくなるので、少しさびしい気もする。



### 意見とテーマの募集

### 11月号のテーマ:わたしのMSX活用法

●11月号の意見募集

11月号のテーマは「わたしのMSX活用法」。MSXでやってみた、またはやってみたいちょっと変わった利用法を募集するぞ。目覚しに使っているとか、野球のスコアブックがわりとか。飾りなんてのはダメ! あて先はMファン編集部内「あしたは晴れだ! 11月号の意見」係。9月7日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどをハガキに書いて「あしたは晴れだ!テーマ」係まで。しめ切りはないのでいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

### スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募 集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報局=掲載プログラムの改造 法やウラ技、バグ情報、読者への メッセージなどの募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

# のからわかるフンル語の気持ち

第6回:8ビットのLD命令①

8ビットのLD命令、がテーマだが「ビット」の意味をよく知らない人がいるかもしれない。3行くらいで説明しておこう。 【ビット】 binary digit(2 進数字)を縮めて作られた、情報 量を表す基本単位。2進数1桁で表せる情報量が1ビット。

4行かかってしまった。

情報量、などといったたいそうなことばを使っているが、ピンとこない概念はたいてい無視してもだいじょうぶ。現実問題として、2進数1桁のことを1ビットというのだと思っていれば困ることはない。ちなみにMSX内部のビット単位の話では、あるメモリやレジスタに入っている2進数の桁を右からビット①、ビット1、ビット2……と呼ぶことが多い。覚えておくとなにかのときに役立つだろう。

で、8ビットというのは2進

数8桁のことで、つまり、メモリのアドレス1つぶん、おもなCPUのレジスタ1つぶんの記憶容量なわけだ。これは別名1バイトともいう。

また、LD命令というのは、 load(「積みこむ」)の略で、B ASICではディスクからのデータやプログラムの読み出し (転送)を意味するが、アセンブリ言語では広く、データのセット、転送を意味する。

つまり、「8ビットのLD命令」とは、MSXにおける基本的なデータセットの命令なのだ。

この連載でのとりあえずのテーマ「BIOSを使う」に必要なのは、このLD命令と、BIOSを呼ぶためのCALL命令、終了して懐かしいBASICにもどるためのRET(return=帰るの略)命令の3点セットだ。今回のサンプルも、この3種類

今回のサンブルは、数字キーの 8 ~ 7 に対応するキーマトリクス (キーが押されるとそれに対応したビットが変化するワークエリアの一種)を読んでサウンドレジスタに書きこむ、というもので、早い話が8キー+スペースキー(音を出す)のはきわめてもずかしいが、微妙な高さの音も表現でき、そのうえ、これで4オクターブ強をカバーしている。なにしろ、指の動きがそのまま

サウンドレジスタ 0 のビットに 対応するようになっているのだ から(図 1)。ついでに、音に対 応して画面いっぱいに特定の文 字が特定の色で表示される。

(6)

このサンブルもこれまでと同様単純なマシン語なのだが長い。これだけ長くなると、たとえマシン語と 1対1対応にせよ、なにかしら意味のわかる略号でできているアセンブリ言語のありがたみがよくわかる。

それに、LD命令は、データ セットに関わるレジスタなどに

Ø

### ■図1 押しているキーと加算される値

2 4 8 16 32 64 128 1 2 3 4 5 6 7

サンプルを実行すると各キーが上に書いてある値をサウンドレジスタ 0 にセットするスイッチになる。たとえば、12467を押すと050に相当する&HD6がセットされ、スペースキー(ミキサのセット用)を押せば音が出る。

■リスト 演奏者に超絶技巧を要求するPSG単音オルガン

10 CLEAR 200, & HD000: DEFINTA-Z: AD=& HD000

20 READ AS:FOR I=0 TO LEN(AS) ¥2-1:POKE A

D+I, VAL("&H"+MID\$(A\$, I\*2+1,2)):NEXT

30 DEFUSR=AD

40 DATA 3AF8F7CD41015F3E07CD93003E00CD41015F3E00CD93007B26182E0006080E20CD5600C9

100 '●●● SAMPLE

110 SCREEN 1:COLOR 15,0,0

120 SOUND 8,12:SOUND 1,0

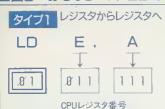
130 A=USR(8):GOTO130

### プログラムの解説

●行10~30=マシン語書きこみ。 ●行40= "超絶"オルガン用のマシ ン語データ。●行100~130="超 絶"オルガンの設定と呼び出し。引 数の日は、発声キーをスペースキ ーに指定するもの。 7ならF4キ 日ならSHIFTキーになる。 【使い方】[]~7のキー(テンキ は不可)をてきとうに押しながら スペースキーを押すと、図1に示 す値がサウンドレジスタ 0 にセッ トされ、自由な高さの音が出る。 【例】12467→O5C、123457⇒D、 1357⇒E。57⇒F。ただし、3と Dとスペースキーを同時に押すと ノイズがまじる(MSXの特性の ため)。また、DELキーも単独で ノイズを発声する。



### ■図2 おもな8ビットLD命令のマシン語コード算出公式



### &B010111111→&H5F

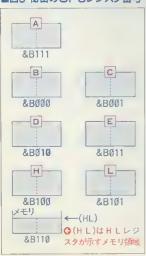
(基本コードロ1にCPUレジスタ番号(図3)をく っつける」このタイプがLD命令の基本形で、どの命 令も1バイトで完結している。2進数日桁の形で見 れば、その構造は明らかで、ビットフ、らがかなら ず②1、ビット5~3が転送先のCPUレジスタ番 号(これはこの記事だけで通用する造語)、ビット2 ~ ②が転送元のレジスタ番号になる。

よってマシン語コードがいろい ろあるが、アセンブリ言語で書 いているかぎりは、そのコード の違いを気にせず、おなじLD 命令として組むことができる。

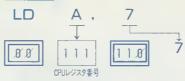
しかも、BビットのおもなL D命令のマシン語コードは、図 2の意外に単純な公式と図3の CPUのレジスタ番号によって かんたんに割り出せるので、マ シン語コード表がなくても、ア センブリ言語で書いたプログラ ム(これをソース・プログラムと いう)をマシン語コードででき たプログラム(これをオブジェ クト・プログラムという) に置き 換えられるのだ。

次回からおもなBIOS一覧 表やワークエリア一覧表などを 掲載しようと思うので、これま で資料がなくてぐにぐにしてい た人はお楽しみに。

### ■図3 秘密のCPUレジスタ番号



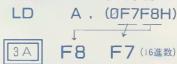
### タイプ2 レジスタに数値代入



### &B00111110 7-&H3E &H07

【基本コードロロと110でCPUレジスタ番号を はさむ】数値を直接セットする命令は、命令の本体が 1バイト、セットする数値が1バイトで計2バイト になる。命令本体は、上図のように、ビットフ、日 が回回、ビット2~回が11回に固定され、ビット 5~3がセット先のCPUレジスタ番号になる。タ イプ1が64種類、タイプ2がB種類あり、計72種類。

### タイプ3 Xモリの特定のアドレスと Aレジスタとのやりとり



【メモリとのやりとり】CPUレジスタ番号&B11 Ø(HLレジスタが指定するメモリの領域。カッコで 囲ったHL)をCPUとメモリとのやりとりができ るがAレジスタだけら種類の追加がある。 ①LD A,(nm)⇒3A m n @LD (nm).A⇒32 m n @LD A.(BC)⇒ØA @LD (BC).A⇒Ø2 \$LD A.(DE)⇒1A \$LD (DE),A⇒12

①②は、上の例とおなじ。③~⑤は、BC(DE)レ

ジスタが指示するメモリの領域とのやりとりになる。

### ■主 "お後"→" ボッナルコーナコンハ語の様件

アドレス	マシン語	アセン	ノブリ言語	その気持ち	
DØØØ	3A	LD	A, (ØF7F8H)	キーマトリクスを読む①	
	F8			●USR関数の引数をAレジスタ	
	F7-			転送し、BIOS SNSMAT」( HØ141)を呼ぶ。すると、Aレ	
DØØ2	CD	CALL	Ø141H	スタが指示する ] バイトをキーマ リクスから読んでAレジスタにセ	
U 10 10 2	41			トする。キーをなにも押していな と全ビットが1。押されたキーの	
	l ø i 📙			と全ビットが   。押されたキーの   分だけ D になる。	
DØØ6	5F	LD	E,A	そのデータをサウンドレジスタにセット	
DØØ7	3E	LD	A, 7	7.7.	
	Ø7-	lan ler		●その値をEレジスタに転送し、 レジスタにフをセットして、「WP	
DØØ9	CD	CALL	ØØ93H	PSG」(&HØ093)を呼ぶ。す とAレジスタが指示するサウンド	
0007	93			ジスタ(フ=ミキサ)にEレジスタ 値をセットする。スペースキーに	
	ØØ			る発声スイッチのルーチン。	
DØØC	3E	LD	A , Ø	キーマトリクスを読む②	
4, 13, 13, 13	00		Ţ	●こんどは超絶鍵盤となる①~7	
DØØE	CD	CALL	Ø141H	キーに対応するキーマトリクス(番)。Aレジスタに0を入れ「SN	
0000	41	Onll	5774111	MAT」を呼ぶ。押しているキーに	
	01			応するビットを D にした 1 バイト Aレジスタにセットされる。	
DØ11	5F	LD	E,A	そのデータをサウンドレジスタにセット	
DØ12	3E	LD	A , Ø	<ul><li>●上でやったのと同様にそのデー</li></ul>	
	00			をEレジスタに転送し、Aレジス にOを入れ「WRTPSG」を呼ぶ	
DØ14	CD	CALL	ØØ93H	■ サウンドレジスタ D (チャンネル	
	93			の音の高さ)に図1のような関係 数値がセットされる。このときス	
	00			ースキーを押していれば音が出る	
DØ17	7B	LD	A,E	ついでにVRAMにいたずらをする	
DØ18	26	LD	H,18H	●ついでに、VRAMにいたすら	
	18			してBAS!Cに帰ろう。 ●&HDØ]Fで呼んでいるB!	
DØ1A	2E	LD	L,ØØH	□ SはVPAMの指定された領域を	
	001			つのデータで埋めつくす「F I I RM」(&HØØ56)だ。このB	
DØ1C	06	LD	B,08H	Sの要求するレジスタの状態は、 A⇔指定領域を埋めつくすデータ HL ⇔書きこみ開始VRAMアト	
	Ø8				
DØ1E	ØE	LD	C,2ØH	ス BC ← 書きこむ領域の長さ となっている。HL、BCは16ビ トレジスタだが、BビットのLD 令で半分ずつ設定すればいいのだ。	
	20				
DØ2Ø	CD	CALL	ØØ56H		
	561	The v I have been		SCREEN1の&H1BØØ 6&H82Øバイト書きこむと画	
	00			を 1 文字で埋めつくしたうえ、色 で設定する。	
DØ23	C9	RET		BASICCES	
0023	07	1/6-1		DAGIORACA	

# 

2進数とは何か

世の中にはいろいろな数があるもので、MSXに用意された数をとってみても、ふだんみんなが使っている10進数をはじめ、2進数、8進数、16進数の4種類もの数がある。しかし、基本的には、2進数が理解できれば、8進数と16進数もかんたんに理解できるだろう。

それよりも重要なことは、MSXは2進数で数を数えているということだ。そのために、必ずといっていいほど2進数にはお目にかかれるはずだ。そんなときに、「なんだこりゃあ」とならないように、いまのうちにしっかり理解しておこう。

さて、2進数はどんなことに 使われる数なのだろう。2進数 が使われる典型的な例として、 スプライトや文字のパターンデ ータを作るときがある。点がある、点がないという情報が、そのまま2進数の数値データとなっているのだが、知らず知らずのうちに使っていた人がいるんじゃないかな。

ところでMSXには、2進数がもっと手軽に使えるように、「BINS」と「8B」というものが用意されている(右のリストと写真参照)。

BINSは数値を2進数の形をした文字に変えてくれるもので、写真の例でいえば、10進数の「6」は2進数では「110」になることがわかる。

また&Bというのは、2進数を使うときに付けなければいけない記号で、これを付けないとたとえば「110」はそのまま10進数の110になってしまう。

### \*\*・ボードにふれてみよう① 🖅

PRINT BINS(6)

論理演算の関係についてのお話だ。

PRINT BIN≢(6) 110 Ok ■

### \*\*\*キーボートにふれてみよう② \*\*\*\*

PRINT &B10110001

PRINT &B10110001 177 Ok •

### 2進数の表現

MSXで2進数を扱うときは、その2進数のあたまの部分に「8B」というのを付けるのだ。これは、ふだん使っている数字と2進数とを区別するために決められた約束ごとなのだ。

&B1111111111111010

この16桁目の部分はサインビットと呼ばれていて、ここが1だと負(マイナス)の数、②だと正(プラス)の数という意味に使用されている。

この部分が2進数の数値を表す部分で、0と1の16 桁で構成されたている。それぞれの桁はビットとも呼ばれることがあり、1桁目がビット15となっている。また、8ビット(8桁ぶん)で1バイトとも呼ばれる。

ふだんみんなが使っている数は10進数というもので、1つの桁ではダ~9までの数字が使える。9を超えて10になると桁が1つ繰り上がる。2進数では、1つの桁で使える数字はダと1だけなので、1を超えるとすぐ桁が繰り上がる。だからちょっと大きめの数値を扱うと、すぐに何桁もの数になってしまうのだ。つまり、2進数という数は、計算したりするのには、あまり向いていない数だとわかるだろう。

●2進数の利点

16桁もある2進数でも、扱える数値の範囲はせまい。そんな不便な数が、なぜMSXに用意されているのかというと、ふだんみんなが10進数を使っているように、MSX(とは限らないが)では2進数を使っているからなんだ。こんな不便な2進数でも、使い方しだいでいろいろと便利なところもある。たとえば、パターンデータを作るときがいい例になるだろう。点(ドット)があるかないかの情報が、そのまま2進数の数値として使えるからだ。また、関係演算や論理演算も2進数と深く関わりがあるのだ。

したハガキの投稿者には、Mファ。また、初心者の方へのメッセー M ファ ン特製テレカをさしあげジなども受け付けます。

### 2進数と論理演算

2進数で扱える数値は、32767 から-32768までの整数に限ら れている。16桁目(ビット15)が 1になっていると、負の数値と して扱われる。このとき、①か らいくつ引かれたものかで負の 数の大きさを表している。だか 5. [RB1111111111 111111」なんて数をみる と、ついいちばん大きいように 思えるけど、じつは-1なのだ。 なぜなら、この16桁すべてが1 のときに 1 をたすと、すべての 桁で繰り上がりをして、結果は 全部口になるので、一1になる というわけだ。

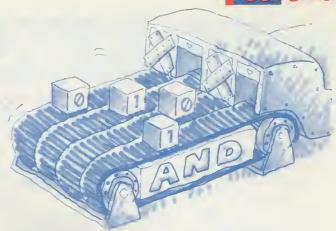
### ■2進数と式の関係

- 1といえば、関係式や条件 式が成り立ったときに、この値 になるのを知っているかな? じつはこれらの式は、2進数と 深い関係があるのだ。

条件式に使われている論理演 算子には、NOT、AND、O R, XOR, IMP, EQVO 6種類があり、それぞれ意味が ある。ただ、共通していえるこ とは、これらの演算は対象とな る数値をP進数とみなして行う ことと、各桁(ビット)ごとに計 算していることだ。

各桁ごとの計算というのは、 繰り上がりや繰り下がりのない 計算という意味だ。各論理演算 子による計算内容は、下にまと めてあるので読んでほしい。

ところで、関係式や条件式が 成り立つと、どうして-1にな るかわかったかな? 答えはと てもかんたんで、ここでの判定 結果は、論理演算とおなじよう に2進数で出しているからなん だ。式が成り立つときは、すべ てのビットを 1 にしているので



結果は一1になり、式が成り立 たないときは、すべてのビット が口になるので結果は①になる という仕組みなのだ。

ちょっと余談になるが、関係 式や条件式の判定結果が、数値 として得られるということは、 計算式のなかで利用できるとい う利点がある。使い方しだいだ が便利なことが多いのだ。たと えばスティック入力から計算式 だけで座標にできたり、ハイス コアが計算式で更新できたりな ど、おかげでいろんなことが計 算式だけでできるからなのだ。

判定結果が数値で得られる利 点を大いに活用するためには、 きちんと2進数と論理演算の関 係を理解しておく必要があるの で、次回の講座では、ちょっと したプログラムを使ってその関 係を体験してみよう。

### 論理演算による各ビットの変化

### **INOT X**

Xのビットロ

0 0 演算による変化

NDTは条件式では否定と なる。この演算は、左の図 のように、与えられた数値 を2進数として、それぞれ の桁(ビット)ごとに反転し ていく。 Øならば1に、1 ならば口にしていくのだ 与えられた数値と演算結果 を足すと、すべてのビット が1になるので-1になる。

### X AND Y

Xのビットn

Yのビットロ

演算による変化

### 0 0 1 1 0 Ø

0

0

0

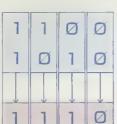
ANDは条件式では、 両方とも成り立つかの 判定に使用される。演 算では、両方の数値の 各ビットを見比べて、 どちらも1のときだけ 結果のビットも1にな り、それ以外のときは ビットは口になる。こ れもよく使うので、口 日と組みにして覚える といいだろう。

### X OR Y

Xのビットn

Yのビットn

演算による変化



D Pは条件式では「ま たは」という意味にな る。この演算は、2つ の数値の各ビットごと に、どちらかが1にな っていれば1、両方と も目のときだけ目に、 演算結果のビットを作 っている。よく使うの で、「ロ日は回一回以外 は1になる」と覚えて おけばいいだろう。

### X XOR Y

Xのビットn

Yのビットn

演算による変化



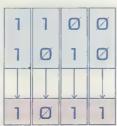
XDRは片方だけ成り 立つときの判定で使用 する。演算では、両方 の数値の各ビットを見 比べていき、おなじで あれば口、そうでなけ れば1に、演算結果の ビットを決めていく。 演算として使用される ことが多く、「XORは おなじなら口」と覚え ておくといい。

### X IMP Y

Xのビットn

Yのビットn

演算による変化



IMPは条件式として も、演算としても、あ まり使われることがな い演算子だ。これは、 この演算子の利用法が よくわからないという ことと、ほかの論理演 算子でいくらでも代用 できるという理由から だろう。覚えたい人は 1-0のときだけの。 と暗記するといい。

### X EQV Y

Xのビットn

Yのビットロ

演算による変化



EQVは「どちらも」と いう意味になるが、こ れははっきりいってす ぐ存在を忘れるくらい 使わない。XORの反 対の動作をするだけな ので、覚えなくても不 都合なことはまるでな いだろう。覚えたいな ら、「EQVはおなじな ら1、ちがうならロ」と でも覚えよう。

# SKY DRIVE AMAINFOLD

MSX 2/2+VRAM64K BY きみき れいや

▶遊び方は39ページ



このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボード から直接打ちこめませんので、KEY1, CHR\$(255)を実行して、 F1キーで打ちこんでください。

- DATA(B·あっ・Bく、・・タタ、、みみ、、0×わわ×0、く~ 2 COLOR15,12,2:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:
- I=RND(-TIME):DEFINTA-P
- 3 FORI=ØTO5:READA\$:SPRITE\$(I)=A\$:NEXT
- FORR=ØTO9:CLS:PUTSPRITEØ,(119,98),7:X= RND(1)\*9-4:Y=RND(1)\*9-4:Z=0:M=RND(1)\*5-2 :N=RND(1)\*5-2.
- 5 SOUND1,1:SOUND8,15:SOUND7,0:SOUND6,30
- S=STICK(0):M=M+(S<5ANDS>1ANDM>-4)-(S<9 ANDS>5ANDM<4):N=N+(S<7ANDS>3ANDN>-4)-((S
- =10RS=20RS=8)ANDN<4):X=X\*1.1+M:Y=Y\*1.1+N
- 7 LINE(127-Z+Q\*4,106-Z+W\*4)-(127+Z+Q\*4,1
- $\emptyset6+Z+W*4$ ), 12, BF: FORI=1TO8: I=I-(I=3)\*5:J=
- Z¥I:LINE(127-J+X\*4,106-J+Y\*4)-(127+J+X\*4 ,106+J+Y\*4),15+(I=8)\*5,B:NEXT:Q=X:W=Y:LI NE(250,0)-(255,86),15,B
- 8 Z=Z+1+Z\(\frac{20}{2}\):PUTSPRITE1,(251,Z),8,2:PUTS PRITE2, (37+Z, 181-Z), 1, 1+Z¥17
- 9 SOUNDØ,255-Z\*3:IFZ>80THEN10ELSE6
- 10 BEEP: A=SQR(X^2+Y^2): PSET(0,0),0: PRINT
- #1,USING"###";R+1;A:MT=MT+A
- 11 IFR=9THENPSET(120,0):PRINT#1,"antt";M
- T:"Th": PLAY"SØM199905L16CDEFDFDGRBRB"
- 12 IFSTRIG(Ø)THENNEXT:RUNELSE12

### 変数の音味

### スプライト座標

Z……現在の高度⇒高度計と自 機の影表示時の座標指定用

### ラフィック座標

- ○、W······自機の座標保存用⇒
- 的の消去時の座標指定用 X、Y······自機の座標⇒的の表
- 示時の座標指定用

### その他の変数

- A……自機と的との距離
- AS······スプライトパターンデ
- ータ読みこみ用
- | ……ループ用/乱数初期化用
- 」……的の大きさ
- M、N……自機の移動増分
- MT······合計点
- P……ラウンド数
- 5……スティック入力用



### ブログラマから

### むかしむかし



4頭の悪い竜が住んでいました。彼らりました。しかり悪の来えたためしなしりました。しかし悪の来えたためしなし妹がやっつけに来たのです。……くった妹がやっつけに来たのです。……くった。 げく、林間学校を楽、大日本帝国というと 。正義の味方4人姉問学校を楽しんでお、物を原 うところに 人がお

- スプライトデータ
- ライトパターンデータ

### 初期設定

- ●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●グラフ ィック画面への文字出力準備●
- 乱数初期化●変数型宣言

### スプライト定義

●行1のデータを読みこんでス プライトパターンを定義する

### 变数初期化

- ●ラウンド用ループ開始●画面 消去●高度計の表示●自機の出 現位置設定●高度の初期化●自 機の移動増分設定
- 6 PSG設定
- PSGレジスタ設定⇒効果音
- 自機移動
- ●スティック入力受け付け●自 機の移動増分更新●自機の座標

更新●的を消す●移動後の的を 表示する●自機の座標保存●高 度計の枠を表示

### 高度の計算

- ●高度を下げる●高度計表示● 自機の影表示
- 着陸したかな?
- ●効果音●着陸判定⇒着陸して いなければ行日へ飛ぶ

### 距離の表示

- ●効果音●自機と的との距離を 求める●ラウンド数と距離の表
- 示●合計点の計算

### 0 ゲーム終了

●ゲーム終了判定⇒(10回終わ ったら終了)合計点の表示/効 果音

### リプレイ

●トリガー入力判定⇒トリガー の入力があればラウンド用ルー プの繰り返し、終了/もういち どプログラムをRUNする●入 力がなければ行12へ飛ぶ

ושניהו

〈ファンダムニュース 読者アンケートフ月号結果発表①〉7月号のI位は「THE POINT CHANGER」と「THE WORLD SUGOROKU」の一続討ちになる だろうと編集部では予想していた。さて、その結果は? それではBEST 5 / 5位には3人まで同時にプレイが楽しめる「みえないめいろ」。4位に「THE POINT CHANGER はおっ、ここで登場してしまうのか! (次のページにつづく)



# 目がまわるよ~!!

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY YIS

▶遊び方は40ページ

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:D EFINTA-W:DIMX(36),Y(36):SPRITE\$(0)="pりりり p":FORI=0T036:Z=I\*3.14/18:X(I)=COS(Z):Y( I)=SIN(Z):NEXT:PUTSPRITE0,(120,105),2:ON SPRITEGOSUB4: E\$=CHR\$(27) +"Y" 2 CLS:A=50:D=50:B=0:E=0:FORK=0T01:K=-STR IG(Ø):NEXT:GOSUB6:FORK=ØTO2ØØ:PRINTE\$"%. "200-K:NEXT:CLS:BEEP:TIME=0 3 S=STICK(0):T=STICK(1):A=A+(S=7ANDA>20) \*3-(S=3ANDA<80)\*3:D=D+(T=7ANDD>20)\*3-(T= 3ANDD(80) \*3:B=B+(B=34) \*34-(B<34) \*2:E=E+( E>Ø)\*2-(E=Ø)\*34:GOSUB6:SPRITEON:GOTO3 4 SPRITEOFF: PLAY"SM1000004L16N10R8": T(U) =TIME/60:U=U+1:IFU<2THEN2  $5 J=-(T(\emptyset))T(1))-(T(\emptyset)(T(1))*2-(T(\emptyset))=T(1)$ ))\*3:PRINTE\$"#\*1P"T(0)" 2P"T(1)E\$"%)"J" PLAYER WON!": PLAY"GCDEFGABO5CR1604B05C": FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:U=Ø:GOTO2 6 PUTSPRITE1, (120+X(B)\*A,105+Y(B)\*A),7,0 :PUTSPRITE2, (120+X(E)\*D, 105+Y(E)\*D), 8,0:

# RETURN

### 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n)……マルの基本 座標⇒ Dはマルの角度

### その他の変数

A、D······マルの軌道半径 B、E·····マルの角度⇒プレイ ヤー ] は増加、プレイヤー2は 減少していく

E\$.....CHR\$(27)+"Y" が入る⇔表示位置指定のエスケ ープシーケンス用

1、K……ループ用 」……勝者判定用

S、T……スティック入力用 T(D)……タイム保存用 □・・・・・前半・後半カウンタ/逃 げるプレイヤーの判別用 フ……マルの基本座標計算用

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●画面の 表示幅設定●ファンクションキ 一の表示禁止●変数型宣言●マ ルの基本座標用配列宣言●マル のスプライトパターン定義●マ

ルの基本座標計算・設定●中心 の表示●スプライト衝突時の割 りこみ先指定●表示位置指定の エスケープシーケンス設定

### ② 秒読み

●画面消去●各マルの軌道半径 と角度初期化●トリガー入力待 ち●行6のマル表示サブ呼び出 し●カウントダウン処理●画面 消去●効果音●タイマー変数初 期化

### 3)移動

●スティック入力受け付け●軌 道半径の計算●マルの角度更新 ●マルの表示●スプライト衝突 時の割りこみ許可●行3へ飛ぶ

### つかまえた!

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●効果音●タイム計算●終 了判定⇒前半なら行2へ飛ぶ

### 結果発表

●勝者判定●タイムと勝者の表 示●効果音●トリガー入力待ち ●リプレイ(行2へ飛ぶ)

### (6) マル表示サブ

●各プレイヤー ] のマル表示● もとの処理にもどる

### サリアンめ面白さ



【YIS】いやあ、また採用されてしまい ました。この本が出るころには「ソーサリ アン近日発売」などと騒いでいるのだろ うか? ソーサリアンはメガドライブな どにも移植されたが、私にはよくわから ない。なぜかって、ソーサリアンという のはプログラムをシステム化して、シナ リオが無限増殖することによってその世 界もどんどん広がるというのが一番の特 長というか楽しみだと思うからである。 それなのにシナリオがID本しか入ってい ない。これでは本当のソーサリアンの面 白さがわからないような気がする。で、 MSXにも移植されるわけだが、ジャン ジャン追加シナリオを出してほしい。そ うでなければソーサリアンではない。





# RCホバー

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY Nu~

▶遊び方は40ページ

- 1 COLOR15,14,0:SCREEN2,2:DEFINTF-U:S(3)= 1:S(7)=15:DIMX(15),Y(15):W=.33
- 2 FORI=ØTO15:CLS:CIRCLE(8,8),7:PAINT(8,8):X(I)=COS(Z):Y(I)=SIN(Z):LINE-(X(I)\*9+8,Y(I)\*9+8),14:Z=Z+.3927:FORJ=ØTO3:FORK=ØTO7:VPOKE14336+I\*32+J\*8+K,VPEEK(256\*(JMOD2)+K-(J>1)\*8):NEXTK,J,I:OPEN"GRP:"AS#1
- 3 CLS:L=L-(L<9):LINE(128+L\*8,96+L\*8)-(12 8-L\*8,96-L\*8),1,BF:PRINT#1,L:FORQ=2TO13 4 M=RND(1)\*232+12:N=RND(1)\*152+12:IFPOIN T(M,N)<>14THEN4ELSECIRCLE(M,N),8,Q:PAINT
- (M,N),Q:BEEP:NEXT 5 BEEP:A=120:B=175:E=0:Q=2:R=12:V=240:SO
- UND7,62:SOUND8,15 6 S=STICK(Ø):R=(R+S(S))AND15:E=E+STRIG(Ø
- )\*2\*(E<62)+(E>Ø):SOUNDØ,8Ø-E:D=E/8
- 7 A=A+X(R)\*D:B=B+Y(R)\*D:PUTSPRITEØ,(A,B),15,R:PUTSPRITE1,(A+3,B),1,R
- 8 P=POINT(A+8,B+8):IFP=1THENE=Ø
- 9 IFP=QTHENQ=Q+1:SOUNDØ,99:IFQ=14THEN3
- 10 IFA<@ORA>24@ORB<@ORB>176THENE=-E
- 11 V=V-W:PUTSPRITE3, (V, 175), Q, VAND15
- 12 IFV>ØTHEN6ELSEFORI=ØTO255:PUTSPRITEØ,
- , IAND 15: SOUNDØ, I:NEXT: GOTO5

### 変数の意味

### スプライト座標

A、B……自機の座標 X(n)、Y(n)……方向別座標 増分⇒ n は自機の方向 V……タイマーのX座標

### グラフィック座標

M、N·····・チェックポイントの 座標

### その他の変数

□·····・チェックポイントの色 □····・・自機の方向/自機の表示

パターン番号

ハッーン留っ S……スティック入力用 S(D)……スティック入力に対 応する角度増分 W……タイマーのX座標増分 Z……方向別座標増分設定時に 角度として使用

### プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●変数型 宣言●スティック入力に対応す る角度増分設定●方向別増分用 配列宣言●タイマーの増分設定

### 2 自機の設定

●自機のスプライトパターン定 義用ループ開始●画面消去●自 機の元絵作成●方向別座標増分 設定●自機の進行方向に線を描 く●増分計算用変数更新●自機 の元絵によりスプライトパター ン定義●パターン定義用ループ の繰り返し、終了●グラフィック画面への文字表示準備

### 3 ラウンド設定

●画面消去●レベル更新⇒日以

### ブログラマから ひとこと

### 人生ってそんなものですね





上にはならない●中央の沼地を 描く●レベル表示●チェックポ イント表示用ループ開始

### 4 チェックポイント表示

- ●チェックポイントの座標設定
- ●指定座標の色判定⇒すでに何かあるときは再設定(行4へ)● チェックポイント表示/効果音/チェックポイント表示用ループの繰り返し、終了

### **⑤** スタート

●効果音●自機の座標などの変 数設定●PSGレジスタ設定

### 自機の操作

●スティック入力受け付け●入力により方向更新●自機の速度 更新⇔トリガー入力●効果音⇔ 速度に影響を受ける●速度から 移動増分を計算

### 自機の表示

●速度と方向による自機の座標

更新●自機と自機の影を表示

### (3) 沼地では……

●自機の中心位置の色コード検 出●自機の状態判定→沼地であれば自機の速度を初期化する

### 9 チェックポイントでは

●チェックポイント通過判定⇒ 判定があればつぎのチェックポイント設定/効果音/ラウンドクリア判定⇒クリアなら行3へ

### (1) 枠外では……

●自機の跳ね返り判定 ⇒自機が 枠外にいれば速度反転

### ① タイマー更新

●タイム更新●タイマー表示

### **®** ゲームオーバー

タイム判定⇒タイム内なら行6へ●タイムオーバーなら自機のフラッシュ処理/行5へ

〈ファンダムニュース ここだけの話〉3日におよんだスーパープロコレの校子が終わった。これをキミが読むころには24作品のゲームが入ったディスク付き、定価1980円の「スーパープロコレ」がすでに本屋で販売されていている。これは、絶対質え!と、まだ「スーパープロコレ」を買ってない人に言いたい。どうだ、買ってよかったろう!と、すでに買った人に言いたい。「スーパープロコレ」を作ってくれてありがとうと、返事がきたらさいわいである。



# SORE FINGERS

~ナイフの達人~

MSX 2/2+VRAM64K BY Professor-26

▶遊び方は41ページ

1 COLOR10,4,4:SCREEN5,3:DEFINTA-W:OPEN"G RP:"AS#1:SPRITE\$(0)=STRING\$(16,176):SPRI TE\$(1)="みーーーカーーたたたタタタ◆◆":SOUND7,0

2 CLS:DRAW"BM88,104S32R1D2F1R1U7R1D5R1U6 R1D6R1U5R1D5R1U4R1D8G1D2L6U2H3U3":PAINT( 89,121):T=0:Z=1:W=64:X=104:S=0:SDUND9,10 3 SDUND2,W+100:SDUND8,0:C=T:T=STRIG(0):I FT=0ANDCTHENIFPOINT(X,W)=10THEN5ELSEIFW> 84THENSOUND8,15:PSET(X,W),15:S=S+1

4 X=X+Z:W=W-T\*8+4\*(W>64):PUTSPRITEØ,(X,W-64),1,Ø:PUTSPRITE1,(X,W-32),14,1:Z=Z\*((X<104ORX>171)\*(2-.05\*(ABS(Z)<5))+1):IFW<128THEN3ELSEIFPOINT(X,W)<>10THENW=W-4:T=0:GOTO3

6 LINE(X,W)-(X-40+RND(1)\*80,W-40+RND(1)\* 80),8:PSET(96,170):PRINT#1,"SC"S"HI"H:IF STRIG(0)THEN2ELSE6

### 変数の意味

### スプライト座標

X、W······ナイフの座標 Z·····・ナイフのX座標増分

### その他の変数

C-----トリガーの状態保存用 H-----ハイスコア

S······スコア

T……トリガー入力用

### プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数型 宣言●グラフィック画面への文字表示準備●ナイフのスプライトパターン定義●PSGレジスタ設定

### ② 手の形、出現!

●画面消去●手を描く●ナイフの座標、増分、スコア用変数の初期化●PSGレジスタ設定

### ③ 手に刺さったか?

●効果音●前回のトリガー入力

値保存●トリガー入力受け付け

●ナイフを刺したか判定→判定 があればナイフを刺した位置判 定→手の部分なら行5へ●得点 の範囲内かの判定→範囲内なら 効果音/穴の表示/スコア加算

### 4 ナイフの移動

●ナイフの座標更新●ナイフ表示●ナイフの速度更新→得点範囲外にきたら方向を反転して5%加速する●ナイフを下げ過ぎたか判定→まだだいじょうぶなら行3へ●手に刺したかの判定→手に刺していなければナイフの位置修正/トリガー入力をリセット/行3へ

### ⑤ ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●ハ イスコア更新

### (6) リプレイ

出血の表示デモ●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力判定→入力があれば行2へ●なければ行6へ

### 補足

このプログラムには2つ問題

### ひとこと

### 早く打ちこんでください

【Professorー26】やった一、初投稿初採用。初採用の者のほとんどがこの書き出しで始まっているのでぼくも一応書いておきました。MS XでBASIOを始めてから1年、ここに超大作が完成しました。このプログラムは短いので、みんな早く打ちこんでやってみてください。指に刺さったときの血のふきでるようすがなんともいえないでしょう。バドラントン部でぼくのパートナーであり、少し変わり者のマーサくん、"ラギー//"を考えてくれてありがとう。いつもMSXをばかにしているBBユーザーの有村くん、BBを手に入れたからといっていばるんじゃない。7年間もパソコンをやっているのに、このぼくに先を越されるとは情ない。1から出直してこい。それでは明日から期末試験があるので、また来週。

たないことはやめよう!





があったので、編集部で修正を 加えたものを掲載している。

まず、ナイフの移動増分更新のところで、増分の値が無制限に大きくなり、時間がたつにつれ、とても遊べるスピードではなくなる。また、そのまま放っておくとエラーまで出てしまうこともあり、掲載プログラムでは増分に上限を設けてある。ただし、この上限は担当の感覚で決めたので、かんたんだと思う

人は、行4のまんなかほどの、 「ABS(Z)<5」という部分の 数字を大きくすれば、もっと速 くなりむずかしくなる。

もうひとつは手に刺さっていなくても、ナイフを下げ過ぎると血がふき出てゲームオーバーになっていたので、これは見た目にも変なので修正した。ゲームとはいえ、納得のいかないゲームオーバーは好ましくない。



●7月号ソフトプレゼント当選者 ①『信長の野望・武将風靈縁』= (宮城県)小泉任《群馬県》千木良正明《愛知県)辻村尚史/②『銀河英雄伝説IIDX Kit』 = 〈神奈川県〉久保田吉昭〈東京都・相羣武〈千葉県〉上地俊行/③『エストランド物語』= 〈東京都〉合田健一郎〈静岡県〉和田浩典〈徳島県〉柳本忠志/④『ドラゴンクイズ』= 〈神奈川県〉葭田健志〈長野県〉田中佑輝〈広島県〉足利和彦



# CRAZY ROOM OLTE-IN-L

MSX 2/2+RAM16K BY 浅井将史

▶遊び方は39ページ



このプログラムではほとんどがマシン語データとなっています。確認用データがあうまで念入りにチェックをしてください。また、プログラムを走らせるまえにいったんセーブして保存しておくことをおすすめします。

1 CLEAR200,&HD4FF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE K(-2441)\*256+56:A=USR(&HD4FC):'0#00\*Vよ^# V\*りらなひ>るく# わ~#キ(ゆヨ!ネニ!ヨA0ンヨるヨよぁぁぁぁロ~#ヨA0 ミヨるヨよアひw#ひ78ラ

2 'CD6F00CDCC002100200120003EF1CD5600010
160CD470021A8D6110038011000CD5C0021E8D6E
5DDE1068036D12310FBDD3600A0DD3601A0DD360
200DD36030ADD3604202168D70640ED5FE6033CE
D44772310F53E0132A8D721A9D7060636002310
3 'FBAFDDE5CDD500DDE1B7282721B6D64723231
0FCDD7E018623FE043807FEF83003DD7701DD7E0
086FE043807FEB73003DD77003AA8D74FFD21E8D
6110400FD19FD360201ED5FE607C607FD7703FD7

4 '01FE073804ED44FE073018AFCD8FD621031BE D5FE60FCD4D00AFCDD800B728EFC31FD52166D73 AA8D7913C47232310FCFD7E018623FD770100000 000FEF83002180B3E10CD8FD62B7EED447723FD7 E0086FD7700000000000FEB7300218093E10CD8F 'D67EED44770DC299D521E8D611001B018000C D5C00210D1811A9D706061AC630CD4D00231310F 621ADD70605347EFE0A200536002B10F52AAFD72 322AFD7AFB5201C3E03A4201621A8D7347EFE203 8023518DD7E04FD7704DD7E05FD7705CDB700D8 6 '0100060B78B120FBC35FD5E5D5C516005F21C 8D619060EAF5ECD93003C2310F8C1D1E1C93C7ED BDBDBFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C00FE02FE02000 2020002FE02FE00FEFE00000000000001F8710101 00040000000880089008A0000B81010100018000 0001

### 変数の意味

A······USR関数呼びだし用

### プログラム解説

1 マシン語領域の確保/US 円関数の定義/マシン語の実行 / REM文形式のマシン語データを展開するマシン語 2~6 REM文形式のマシン 語データ

### マシン解説

8HD4FC~&HD514画面初期設定8HD515~&HD52Øスプライトパターン定義8HD521~&HD56Ø





ワークエリア初期化 &HD561~&HD592 ポン助移動 &HD593~&HD62C

&HD62D~&HD638 仮想スプライトアトリビュート テーブルの転送

&HD639~&HD64A スコア表示

&HD64B~&HD65A

スコアの加算 &HD65B~&HD681

爆弾の数を増やす

&HD682~&HD685 CTBL +STOP入力判定

&HD686~&HD69Ø 時間待ち

RHD691~RHD6A9

効果音発生サブ &HD6AA~&HD6B9

スプライトパターンデータ

&HD6BA~&HD6C9 ポン助移動増分データ

&HD6CA~&HD6E9

効果音データ

&HD6EA~&HD769 仮想スプライトアトリビュート

テーブル

8HD76A~8HD7A9

爆弾の移動増分

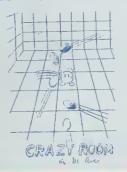
&HD7AA 爆弾の数 &HD7AB~&HD7BØ

スコア &HD7B1~&HD7B2 爆弾数増加カウンタ

### プログラマから ひとこと

### 4度目の正直です

【浅井将史】採用してくれてありがとうございます。これは3度目の正直ではなく、4度目の正直です。初投稿したときはまだMSX1で、テープで投稿するというめんどうくさいことをしていました。しかも、RAMが16 ドだったため、大きなプログラムを作ると、すぐ"〇ut ロ f memo 「ソ"が出るので困っていましたが、去年の12月にターボ丹を買って、ディスクが使えるようになった上に、RAMが増えたので、プログラムが作りやすくなりました。というわけで、またMファンにプログラムを投稿し始めました。そして2本ボツったあと、やっと「CRAZY ROOM」が採用されたというわけです。ところで話は変わりますが、この作品は、初めてオールマシン語で作ったので、プログラムが汚いかもしれませんが、気にしないでください。今のところ、1画面プログラムがたまっているので、まとめて投稿したいと思います。



### プログラム確認用データ

使い方は67ページ

1>AHs3 2>2055 5>t8E5 6>TWF5 3>GGJ5 4>0

4 >0×C5

当選者

●7月号ソフトプレゼント当選者 5.「私をゴルフに連れてって」 (新潟県) 芦田聡 (静岡県) 花島広晃 (岐阜県) 竹中民男 6.「ディスクステーション26号」 (埼玉県) 本舘伸介 (東京都) 渡邊崇友 (京都府) 桝谷英雄 2.「ビンクソックス 6.」 (千葉県) 渡辺憲一 (静岡県) 村松靖仁 (福島県) 佐原正巻





# 風船を飛ばそう

MSX 2/2+VRAM64K BY special ☆ acchan

▶遊び方は36ページ

10 SCREEN5,2:COLOR15,0,0:SETPAGE0,1:CLS 20 DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME) 30 U=127:HI=0:R=9:FORI=0TO1:Y=I\*64+32:FO RJ=ØTO3:X=J\*64+32:FORW=ØTO3:C=W+9 40 CIRCLE(X,Y),R-W\*3,C:PAINT(X,Y),C,C:NE XT:R=R+3:NEXT:NEXT:SETPAGE,Ø 50 READAS: FORI=0TO13: VPOKE&H7692+I, VAL(" &H"+MID\$(A\$, I\*2+1,2)):NEXT 60 COLOR=RESTORE:FORI=0TO3:READAS:B\$="" 70 FORJ=0TO31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A \$,J\*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:NEXT 80 B\$=STRING\$(32,110):COLORSPRITE\$(1)=B\$ :COLORSPRITE\$(3) =B\$:VDP(10) =VDP(10) ANDU 90 ST=1:TI=250:SC=0:X=120:M=0:N=0:F=0 100 EX=120:EY=50:G=TI:CLS:GOSUB260 110 FORW=0TO1:S=STICK(0):T=STRIG(0):IFT= -1THEN280ELSEIFF=1THEN300  $120 \times = X + ((S=3) * (X < 204) - (S=7) * (X > 32)) * 6$ 130 GOSUB260: P=POINT(X+2, 156) + POINT(X+13 ,156):IFP>ØTHEN37Ø 140 IFF=2THENW=1:GOSUB320 150 IFW=ØANDEX<999THENFORI=ØTO150:NEXT 160 NEXT: IFEX=999THEN250 170 EX=EX+HX:EY=EY+HY:PUTSPRITE2,(EX,EY) ,13,2:PUTSPRITE3,(EX,EY),,3 180 IFEX<320REX>223THENHX=-HX:J=1 190 IFEY<320REY>90THENHY=-HY:J=1 200 IFJ=1THENJ=0:GOTO170 210 HX=HX+RND(1)\*9-4:HY=HY+RND(1)\*9-4 220 IFABS(HX)>16THENHX=16\*SGN(HX) 230 IFABS(HY)>16THENHY=16\*SGN(HY) 240 IFPOINT(EX+8,EY+8)>0THEN270 250 G=G-1:PSET(10,2),0:PRINT#1,RIGHT\$(" "+STR\$(G),3):IFG=0THEN370ELSE110 260 PUTSPRITEØ, (X, 155), 13, 0: PUTSPRITE1, ( X, 155), , 1: RETURN 270 COLOR=(0,7,0,0):GOSUB430:PUTSPRITE2, (Ø,2ØØ):PUTSPRITE3,(Ø,2ØØ):COLOR=(Ø,Ø,Ø, Ø):EX=999:GOTO25Ø 280 IFF=2THEN130ELSEM=M+1:IFM=3THENN=N+1

290 F=1:GOSUB420:R=N\*3+9:FX=(NMOD4)\*64+3 2-R:FY=(N¥4)\*64+32-R:COPY(FX,FY)-STEP(R\*

義用

2,R\*2),1TO(X-R+8,155-R\*2):GOTO130

300 GOSUB430:COLOR=(0,7,7,7):SETPAGE,2:C LS:R2=R\*2:COPY(FX,FY)-STEP(R2,R2),1TO(8, 8):SETPAGE, Ø:F=2:FX=X-R:COLOR=(Ø,Ø,Ø,Ø) 310 FY=139-R2:MX=8\*SGN(EX-X):MY=-8:M=0:N =0:VDP(10)=VDP(10)ANDU:GOSUB340:GOTO130 320 FX=FX+MX:FY=FY+MY:MX=MX+MX\*(FX<90RFX >(223-R2))\*2:MY=MY+MY\*(FY<-MY)\*2 330 GOSUB440:MX=MX+SGN(X-FX)\*2:IFABS(MX) >8THENMX=8\*SGN(MX) 340 COPY(0,0)-STEP(R2+16,R2+16),2TO(FX,F Y): IFFY>150THENF=0: LINE(FX,FY)-STEP(R2+1 6, R2+16), Ø, BF: SOUND8, ØELSERETURN 350 IFEX=999THENPSET(70,90),,TPSET:PRINT #1, "STAGE "; ST; "CLEAR !!": ST=ST+1: SC=SC+ ST\*G¥2-R2:FORI=ØTO9ØØ:NEXTELSERETURN 360 TI=TI+20\*(TI>70):GOTO100 370 FORI=0TO7:GOSUB430:COLOR=(0,7,0,0):C OLOR=(Ø,Ø,Ø,Ø):SOUND8,Ø:NEXT 380 IFHI<SCTHENHI=SC 390 PSET(90,70),0:PRINT#1,"GAME OVER" 400 PSET(60,95),0:PRINT#1,"YOUR SCORE ";SC:PSET(60,105),0:PRINT#1,"HIGH SCORE ";HI 410 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO5 ØØ:NEXT:GOTO9Ø 420 SOUND8,14:SOUND7,184:SOUND1,15-N:SOU NDØ,255-M\*50:RETURN 430 SOUND7, 177: SOUND8, 15: SOUND6, 32: RETUR 440 SOUND8, 12: SOUND6, RND(1) \*9+20: RETURN 450 DATA 7000700570077707340456067707 460 DATA 0021010131091406060C414141738D8 1000404040C18F8602030327A787C3101 470 DATA 0121212111190F07070F4F5F7F8D818 18084848488900080C0C0C28286838181 480 DATA 000001070F0E180000309F7F2D2D241 BØØØØØØØØØØ8Ø81C1C3CFCF9FEECEC64D8 490 DATA 0001070F1F1F3F3F3F4FE07F1F121B0 00080E0F0F0F0E0E0C00207FEF0109800

### 変数の意味

:M=Ø:IFN=8THENN=7

### スプライト座標

EX、EY……UFOの座標

### グラフィック座標

 FX、FY……弾の座標

 X、Y……弾の作成座標(Xは自)

機の座標としても使用)

### その他の変数

A\$……データ読みこみ用 B\$……スプライトパターン定

○……弾の作成時の色指定用 ►……弾の状態

G、T I ·······残りタイム

HI----ハイスコア

HX、HY……UFOの移動増

I、J、W·····ループ用

M、N·······弾を大きくするとき のカウンタ

MX、MY······· 弾の移動増分 P······ 自機の衝突判定用

R……弾の半径

R2……弾の直径

S……スティック入力用

SC·····スコア

ST·····ステージ

**T······**トリガー入力用 **U······**VDPの操作用

プログラム解説

10 画面初期化



当選者 ●7月号さあ応募しなさい当選者 ① 『第4のユニット 4・ゼロ』 = 〈新潟県〉治田弘樹〈静岡県〉杉山君代〈大阪府〉脇恒 ② 『日本ファルコム特 製ポロシャツ』 = 〈埼玉県〉平栗丈嗣〈神奈川県〉中村祐介 ③ 『イースIIIの貯金箱」 = 〈千葉県〉原剛〈富山県〉立塚広宣〈大阪府〉藤原覚

20 変数型宣言/グラフィック 画面への文字出力準備/乱数の 初期化

30~40 変数設定/弾を描く

50 パレット切り換え

60~80 スプライトパターン定義/スプライトの色定義

90~100 変数設定/画面消去

110 スティック入力/トリガ 一入力/トリガー入力判定

120 砲台の座標を更新

130 自機の当たり判定

140 弾の状態を調べる

150 砲台の移動速度調整

160 UFOの存在判定

170 UFOの表示

180~200 UF Oが画面の端か の判定 ⇒移動増分の反転

210~230 UFOの移動増分更

新・調整

240 UFOの当たり判定

250 タイム更新・表示/タイム

オーバー判定

260 砲台の表示

270 UFOの消去

280~290 弾を大きくする

300~310 弾の発射

320~340 弾の移動

350~360 ステージクリア

370~410 ゲームオーバー

### プログラム確認用データ

使い方は67ページ

_				
	10 > wD 50 50 > VRP0 90 > SnE0 130 > LYH0 170 > knN0 210 > J760	20>64A0 60>M250 100>ix50 140>m220 180>GZ90 220>I780	30 >2Ut0 70 >DYb0 110 >1w00 150 >wg70 190 >Q990 230 >x780	40 > X4 P0 80 > a L P0 120 > a C G0 160 > J o 20 200 > j L 20 240 > f Q 40
	. , =			
	210>J7G0	22Ø>I78Ø	230>x/80	2407TU40
	250>FKT0	260>H090	270>rSg0	280>cqP0
	290>Zd02	300 > QRW1	310>sWj0	320>stC1
	330>W6V0	340>S6E1	350>Xgc1	360>s750
	370>1SG0	380>PW20	390>el50	400>7eb0
	410>KrE0	420>8WE0	430>iV30	440>Mp50
	450>5i60	460 >SWW0	470>0UX0	480>8ZZØ
	490>i0Y0			

420~440 各種効果音サブ 450 パレットデータ(行50で読 みこみ) 460~490 スプライトパターン、 スプライトの色データ(行60で 読みこみ)

### プログラマから ひとこと

### 雲仙で泊まりこみの自学

【SPEC | a | ☆ a C C h a n ] 作者でさえも2面以降へ行けない超難解パズルゲームがボツになって以来、3年ぶり2回目の投稿でようやくの初採用。DSに何度か載ったことはあるけど、やっぱりうれしい。DSといえば、最近長崎では見かけない。この前送った「K I NG SL I ME II」はどうなったんだろうか。ん一、着々と過疎化が進んでいるような気がする。ところでこの号が出るころには、私は雲仙にいるかもしれない。雲仙で泊まりこみの自学(補習のこと)があるのだ。そう、なぜか私は高3だったりするのだ。追伸、今日(6月27日)2限目に地震がありました。地震なんてめずらしい長崎ではみんな驚き、雲仙と結びつけて騒いでいました。この号が出るころには、雲仙はどうなっているのでしょうか。ちなみに私は地震があったなんて気付きませんでした。





# ANALYTIC COLOR

MSX 2/2+VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は36ページ

10 'しきさいかんかくようせいきょういくソフト ANALYTIC COLOR 20 SCREEN1,0,RND(-TIME):WIDTH29:KEYOFF:C OLOR15,1,1:DEFINTA-Z:PRINTSPC(95)"PLEASE WAIT"

30 FORI=0TO1:SPRITE\$(I)="00xxnn":NEXT
40 FORI=336TO719:A\$=BIN\$(VPEEK(I)\( \) 44):B\$=
LEFT\$(A\$,1):VPOKEI,VAL("&B"+B\$+B\$+RIGHT\$
(A\$,6)):NEXT:FORI=2TO7:VPOKE8214+I,I\*16I\*(I<5):FORJ=0TO7:VPOKE(176+I\*8)\*8+J,-25
4\*(J>1):NEXT:NEXT:VPOKE8208,&H81
50 S1(1)=-1:S3(3)=-1:S5(5)=-1:S7(7)=-1
60 FORI=0TO7:X(I)=0:Y(I)=0:SC(I)=0:B(I)=0:PUTSPRITEI,(0,-32),15:NEXT:CLS:LOCATE6,10:COLOR=(15,0,0,0):PRINT"[ANALYTIC COLOR]":FORI=0TO930:NEXT:FORI=0TO14:A=7-ABS(7-I):COLOR=(15,A,A,A):FORJ=0TO45-(A=7)\*
1310:NEXT:NEXT:CLS:COLOR=(15,7,7,7)

70 FORI=2T07:COLOR=(I,-(I=5)\*7,-(I=6)\*7,-(I=7)\*7):NEXT:FORI=0T0200:NEXT

80 FORI=0T01:LOCATE7+I\*14,20:PRINT"
":LOCATE7+I\*14,21:PRINT"R G B":LOCATE6+I
\*14,11:PRINT"PLYAER";I+1:NEXT

90 FORJ=0T03:FORI=0T06:LOCATE(JMOD2)\*14, I+13+(J>1)\*10:PRINTSTRING\$(6,192+(J+(J=3))\*8):NEXT:NEXT:P=RND(1)\*2

100 FORI=0T01:LOCATE6+I\*14,9:PRINTSPC(6):NEXT:FORJ=0T07:FORI=0T02:C(I)=RND(1)\*8:NEXT:COLOR=(4,C(0),C(1),C(2)):PLAY"SM60005C20","S05F20":FORI=0T0J\*80:NEXT:NEXT110 P=1-P:S=STICK(P):X(P)=X(P)+(X(P))\*0AN

DS7(S))-(X(P)<2ANDS3(S)):PUTSPRITEP,(73+ P\*112+X(P)\*16,176):A=Y(X(P)+P\*3):A=A-(S1 (S)ANDA<7)+(S5(S)ANDA>0):LOCATE7+P\*14+X( P)\*2,20-A:Y(X(P)+P\*3)=A

120 IFATHENPRINTCHR\$(216+X(P)\*8)CHR\$(29) CHR\$(30)" "ELSEPRINTCHR\$(30)" "

130 COLOR=(P+2,Y(P\*3),Y(P\*3+1),Y(P\*3+2))
140 ON-STRIG(P)GOSUB150:GOTO110



150 IFC( $\emptyset$ )=Y(P\*3)ANDC(1)=Y(P\*3+1)ANDC(2)

=Y(P\*3+2)THEN16ØELSE17Ø

160 SC(P)=SC(P)+1:LOCATEP\*14+SC(P),22:PR INT"♥":GOSUB210:GOSUB230:FORI=0TO2000:NE

XT: IFSC(P)=3THEN18ØELSERETURN1ØØ

170 BEEP:B(P)=B(P)+1:LOCATE4+P\*14,22:PRI

NTB(P): IFB(P) = 8THEN18ØELSERETURN

180 LOCATE8-(SC(1)=30RB(0)=8)\*14,6:PRINT "WIN !":GOSUB2ØØ:ON-(B(Ø)=80RB(1)=8)GOSU

B230:GOSUB190:RETURN60

190 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN190ELSEFO ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT:RETURN

200 PLAY" T240SM900005R3G6A12B606C12R"

210 PLAY"TSM500005c", "SO4E", "O4SG"

220 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN

230 FORJ=0TO2:FORI=0TO1:LOCATE6+I\*14+J\*2

,9:PRINTC(J);:NEXT:BEEP:NEXT:RETURN

### 変数の意味

### スプライト座標

X(□)······カーソルのX座標⇒ nはプレイヤー番号、以下とく に記されていない場合も同じ

### その他の変数

A……汎用

A\$、B\$ ..... キャラクタパタ 一ン定義(太文字処理)用

B(n)……各プレイヤーのミス の回数

C(n)……問題のパレット成分 の値(n:0=赤成分、1=緑成 分、2=青成分)

1、 J……ループ用

P……現在処理中のプレイヤー S……スティック入力用

S1(n), S3(n), S5(n),

S7(n)……スティック入力判 定用⇒□はスティック入力値

SC(n)……各プレイヤーのス コア

Y(n)……各プレイヤーの解答

用パレット成分値⇒ N: D ~2=プレイヤー1用の成分、 3~5=プレイヤー2用の成分

### プログラム解説

10 REM文

20 初期画面設定/変数型宣言 /メッセージ表示

30 スプライトパターン定義

40 キャラクタパターン定義/ キャラクタの色設定

50~60 変数設定/スプライト 消去/タイトル表示

70 パレット切り換え

80~100 画面作成/問題の色 成分設定/効果音

110~120 スティック入力/カ ーソル表示/パレットの各成分 の更新・表示

130 パレット切り換え

140 トリガー入力判定

150 正解かの判定⇒正解なら

行160へ/間違いなら行170へ 160 スコア更新・表示/ゲーム

終了判定⇒終了なら行180へ 170 効果音/ミス回数加算/ ゲームオーバー判定

180 勝者表示/効果音/リプ レイ(行60へもどる)

190 トリガー入力待ちサブ

200~220 BGM演奏サブ

230 正解表示サブ

### ブログラマから

### はらたいらに3000点



[HASEMAKO]SONY が光磁気ディスクを使ったウ オークマンを発売するらしい。 MSXでも使えるとよいが。 ☆ディスク付きのMファンが 今から楽しみ。☆"PLAYE 円"のスペルをまちがってい るのを発見したが、送ったや つはどうだろう。 ☆はらたい らに3000点。☆トウキョウ・ スカ・パラダイス・オーケス トラは、なかなかよい。☆東 京世界陸上で(100M)、日本人 決勝進出か? ☆それではま

### プログラム確認用データ

### 使い方は67ページ

10>21M0	20>ZtS0	30>0080	40>GtM4
50>SFG0	60>vcr5	70>rUd0	80>pH51
9Ø>PjD1	100>eKH2	110>AuN5	120>Z1M0
130>SqC0	140>Em20	150>aPW0	160>Uf61
170>gqP0	180>Qes0	190>LpT0	200>He70
210>J060	220>2340	230>v600	



## CLICK IT

MSX 2/2+ VRAM64K BY 塚原修

▶遊び方は35ページ

10 DEFUSR=&H90:SCREEN5,2,0

20 DEFINTA-Z:SETPAGEØ,1:COLOR15,1,1:CLS:

ST=15:SOUND12,40:OPEN"GRP:"AS#1

30 DIMM(5,7),S\$(ST),P(ST),S(100)

40 Z=USR(0):FORN=1T08:LINE(1,16\*N+1)-(14

,16\*N+14),14+3\*(N=8),BF:LINE(14,16\*N)-(Ø

,16\*N),15:LINE-(Ø,16\*N+14),15:NEXT

50 DRAW"A0S4C4BM6,35M-4,4M+4,4M+0,-3M+6, ØM+Ø,-2M-6,ØM+Ø,-3":PAINT(6,39),4:COPY(2

,33)-(13,46)TOS:COPYS,1TO(13,49) 60 DRAW"BM7,71M-3,-3M+2,0M+0,-2M+2,0M+0,

-2M+2,0M-3,-3":PAINT(7,67),4:PAINT(7,73) ,4:X=4:Y=84

2M+2,0M-3,3M+0,1M-3,3M+2,0M+0,2M+2,0M+0,

70 FORI=0TO27:PSET(X,Y),2:A=VAL(MID\$("31 22121113131303103003330221", I+1,1))

80  $X=X+(A=\emptyset)-(A=1):Y=Y+(A=2)-(A=3):NEXT$ 

90 LINE(7,92)-(8,93),2,B

100 FORI=0T07: READA, B, C, D: LINE(A, B+112)-(C,D+112),1:NEXT:R=RND(-TIME)

110 LINE(3,99)-(11,107),8,BF

120 FORI = ØTO7: READA, B: PSET (A, B+96), 14: NE XT:LINE(5,101)-(9,105),9,BF:FORX=5T09STE P4:FORY=5TO9STEP4:PSET(X,Y+96),8:NEXTY,X :LINE(6,102)-(8,104),11,BF:FORX=5T09STEP 4:FORY=5TO9STEP4:PSET(X,Y+96),9:NEXTY,X: FORI = ØTO18: READX, Y: PSET(X, Y+96), 6: NEXT



130 SETPAGE0,0:FORI=0TO3 140 READAS: FORJ=0T015: VPOKE&H7800+16\*I+J , VAL("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXTJ, I 150 FORI=1TOST:READS\$(I):NEXT 160 P=INT(RND(1)\*ST)+1:IFP(P)=1THEN160 170 CLS 180 PUTSPRITEØ,(Ø,216):I=1:FORY=1TO6:FOR X=1TO4:N=VAL(MID\$(S\$(P),I,1)):M(X,Y)=N:GOSUB420: I=I+1:NEXTX,Y 190 PRESET(97,20):PRINT#1,USING"STAGE ## ";P:PRESET(97,30):PRINT#1,USING"LEFT ## ";ST-CL:X=1:Y=1:BL=24 200 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX< 4):Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<6) 210 PUTSPRITE0, (16\*X+73,16\*Y+43),1,0 220 PUTSPRITE1, (16\*X+73,16\*Y+43),15,1 230 IF PEEK(&HFBEC) = 127THEN180 PEEK(&HFBEC) = 251THEN160 240 IF IFSTRIG(0) = 0THEN200 260 C=M(X,Y):ON C+1 GOSUB280,280,290,320 ,350,380,390,410,280 270 IFBL=1THENFORB=1TO6:FORA=1TO4:IFM(A, B) = 8THEN48ØELSENEXTA, B: GOTO2ØØELSE2ØØ 280 RETURN 290 FORI = ØTOX-1:N=M(I+1,Y):M(I,Y)=N 300 SWAPX, I: GOSUB420: SWAPX, I: NEXTI 310 GOSUB440:N=0:M(X,Y)=N:GOSUB420:IF M( 0,Y)>0THENN=0:M(0,Y)=N:BL=BL-1:S=X:X=0:G OSUB420:X=S:RETURNELSERETURN 320 FORI=5TOX+1STEP-1:N=M(I-1,Y):M(I,Y)= 330 SWAPX, I: GOSUB420: SWAPX, I: NEXTI 340 GOSUB440:N=0:M(X,Y)=N:GOSUB420:IFM(5 ,Y)>ØTHENN=Ø:M(5,Y)=N:BL=BL-1:S=X:X=5:GO SUB420:X=S:RETURNELSERETURN 350 U=M(X,Y-1):D=M(X,Y+1):M(X,Y-1)=D:N=D 360 GOSUB450:Y=Y-1:GOSUB420:Y=Y+1:IFM(X, 0) > ØTHENN=0:M(X,Ø)=N:BL=BL-1:N=0:S=Y:Y=0 :GOSUB420:Y=S 370 M(X,Y+1)=U:N=U:Y=Y+1:GOSUB420:Y=Y-1: IFM(X,7)>0THENN=0:M(X,7)=N:BL=BL-1:S=Y:Y =7:GOSUB420:Y=S:RETURNELSERETURN

380 N=INT(RND(1)\*7+1):IFN=5THEN38ØELSEGO

390 GOSUB430:FORB=Y-1TOY+1:FORA=X-1TOX+1
:IFM(A,B)>0THENN=0:M(A,B)=N:BL=BL-1:SWAP
X,A:SWAPY,B:GOSUB420:SWAPX,A:SWAPY,B

SUB470:M(X,Y)=N:GOSUB420:RETURN

410 GOSUB460:N=0:M(X,Y)=N:BL=BL-1:GOSUB4 20: RETURN 420 COPY(0,16\*N)-(15,16\*N+15),1 TO (16\*X +80,16\*Y+40),0:RETURN 430 SOUND7,1:SOUND0,1:SOUND1,0:SOUND11,0 :SOUND8,90:SOUND6,240:SOUND13,0:RETURN 440 Z=USR(Ø):PLAY"06V15A64":RETURN 450 Z=USR(0):PLAY"L64V1507CD":RETURN 460 Z=USR(0):PLAY"V15L6401GC":RETURN 470 Z=USR(0):PLAY"V15L6408DED":RETURN 480 PUTSPRITEØ,(Ø,216):PRESET(100,90):PR INT#1, "GUTE !!" 490 Z=USR(Ø):PLAY"T130V15L404FGDEC2":P(P ) = 1:CL = CL + 1:FORI = Ø TO 6 Ø Ø Ø : NEXT 500 IFCL<STTHEN160 510 CLS: PUTSPRITEØ, (Ø, 216): PSET(50, 70): P RINT#1, "CONGRATULATIONS !" 520 IFSTRIG(0)THENRUNELSE520 530 DATA7, 2, 7, 4, 3, 3, 5, 5, 11, 3, 9, 5, 2, 7, 4, 7 ,12,7,10,7,3,11,5,9,7,12,7,10,11,11,9,9 540 DATA5,3,9,3,3,5,11,5,3,9,11,9,5,11,9 ,11:DATA 2,2,3,3,10,10,11,11,12,12,7,2,7 ,3,7,11,7,12,2,7,3,7,11,7,12,7,12,2,11,3 ,10,4,4,10,3,11,2,12 DATA070810E38080808080808080808080FF 550 DATAC02020FE0101FE1010E01010E01010E0 560 570 DATA00070F1C7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F00 580 DATA00C0C000FEFE00E0E0000E0E0000E0E000 590 DATA 263445663784763256446335 600 DATA 117724641722867614121311 DATA 222233344567865443332222 DATA 632354565462534523483317 DATA 132756413561284567123327 DATA 741141611411461384243212 650 DATA 111811723641136111421142 660 DATA 311217141414141876311112 670 DATA 711146614426211411117811 680 DATA 811144421611444236214447 DATA 462144113411781142114112 690 DATA 117236813424411214141111 700 DATA 311131811621114141361211 DATA 111811144112462441443137 720 730 DATA 866611146164661416134161

400 NEXTA, B: RETURN

### 変数の意味

### マップ座標

X、Y······カーソル位置/石の表示位置/汎用

### その他の変数

A、A\$、B、C、D、1、J、R、S、U、Z……汎用 BL……残りの石の数 CL……クリアしたステージ数 M(n, m)……マップ N……石の種類(1:灰色、2: 左、3:右、4:上下反転、 5:「?」、6:爆発、7:消滅、 8:黄色)⇒石表示サブで使用 するパラメータ P……プレイ中のステージ番号 P(n)……各ステージのクリア フラグ(1=クリア)

S(n) ······· 石のパターン作成用 (COPY文用)

S\$(n) ······ステージデータ ST ······総ステージ数

### プログラム解説

10~150 ゲーム初期化

10~30 USR関数定義(PSGのPLAY文用初期化)
※画面初期化/整数型宣言/総ステージ数設定/配列宣言40~120 ページ1に8種類の石を描く130~140 書きこみページを0に設定/スプライトパターン定義150 ステージデータ読みこ

160~170 新ステージ設定 160 ステージ番号設定 170 画面消去 180~190 ステージ初期化 180 石の表示と記憶

190 ステージ番号/残りのステージ数表示

200~270 メイン処理

200~220 カーソル移動

230 リターンキー入力判定

240 ESCキー入力判定

250 トリガー入力判定

260 カーソル位置の石の種類により各サブへ分岐270 ステージクリア判定

280~410 各石の処理サブ 280 石がないときと、灰色、



黄色

290~310 左

320~340 右

350~370 上下反転

380 17

390~400 爆発

410 消滅

420 石表示サブ

430~470 各種効果音サブ

480~500 ステージクリア

510~520 オールクリア

530~730 データ

530~540 消滅と爆発の表示 パターン作成用(行100、120で 読みこみ)

550~580 スプライトパター ンデータ(行140で読みこみ) 590~730 ステージデータ (行150で読みこみ)

### 補足

ステージデータは石のコード (変数Nの説明参照)を上の段から順に左から右に並べているだけなので、かんたんに新しいステージを追加できる。追加した場合は、行20の総ステージ数(変 数STへの代入文。リストでは 15)も書き換えること。

下のリストを追加すると、プレイするステージを指定できるようになる。ただし、ステージ番号はかならず2桁で入力すること。1桁の場合でも、頭に0を付けて2桁にすること。番号のみの入力でいいが、2文字入力するまで入力待ちが解除されないので注意してほしい。

ページ)に石を描く部分では、 DRAW文のGMLにあるR (右)、L(左)、U(上)、D(下)、 E(右上)、F(右下)、G(左下)、 H(左上)のコマンドを使えばか なり短くなると思われるが、作 者のマシンの説明書には載って ないのだろうか? これらのコ マンドの書式は、例えば「R3」 なら右に3ドット、線を引きな がら移動するというように、そ の方向に指定した数値の分だけ 線を引くとなっている。どれも 方向が違うだけで書式と意味は 同じで、数字を省略すると1に なり、数字のかわりに「=X:」

と書けば変数Xの内容がドット数となる。また、直前にBを付ければ線を引かずに移動し、Nを付ければ線を引くだけで移動しない。なお、ドット数はS(倍

率指定)コマンドに影響され、各コマンドの示す方向もA(回転)コマンドに影響されるので、GMLの先頭に「S4AD」と書いて初期化しておこう。

### プログラマから ひとこと

### FLORIDA!

(SGRÉ)FLORIDA, FLDRIDA, FLDRID



### 改造用追加リスト

175 PUTSPRITEØ,(0,216):LINE(80,24)-(16,16),1,BF:PRINT#1,"STAGE=";

176 IFINKEY\$<>""THEN176ELSELINE(80,24)-(64,16),1,BF:P=0:FORI=1TO2:A\$=INPUT\$(1):IFA\$<"0"ORA\$>"9"THENI=I-1:NEXTELSEPRINT#1,A\$::P=P\*10+VAL(A\$):NEXT:IFP<1ORP>STTHEN176ELSECLS

### プログラム確認用データ

### 申い方は67ペード

10>GY10	20>e9L0	30>YU50	40>f6Y1
50>6nD1	60>Vqr1	70>PaY0	80>pKG0
90>AZ20	100>HQW0	110>PA30	120>TGL5
130>w230	140 > MQ Y0	150>A530	160 > Øq A Ø
170>d200	180>vm71	190>mfs0	200>PXq0
210>hN60	220>4060	230 >ML40	240>Af40
250>0920	260 >PWE0	270>ouU0	280>M200
290>L4A0	300>KT30	310>I4J1	320 > LmC0
330>KT30	340>gdH1	350>qhH0	360 >MaD1
370>tid1	380>h9R0	390>0201	400>×T00
410>DYD0	420>T4Q0	430>rJG0	440>0A40
450>Y450	460>R350	470>iV50	480>4090
490>1220	500>wU10	510>cZI0	520>7p10
530>YNZ0	540>80s1	550>iR80	560>cH80
570>gQ90	580>8c80	590>c850	600>0050
610>g250	620>0550	630>n450	640 > b w 40
650>Iu40	660>qv40	670>Jw40	680>i150
690>xt40	700>3t40	710>ms40	720>1050
730>N150			





# THE SUPER 犬 ザ・スーパー けん

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は38ページ

10 COLOR15,4,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN" GRP: "AS#1:A=14336:FORI=ØTO9:READA\$:FORJ= ØTO31: VPOKEA, VAL ("&H"+MID\$ (A\$, J\*2+1,2)): A=A+1:NEXTJ,I 20 FORI=0T07:K=(RND(1)\*7)\*30:FORJ=0T03:C IRCLE(K+J\*10,I\*13+2),7,14:PAINT(K+J\*10+2 ,I\*13+2),14:CIRCLE(K+J\*10-1,I\*13),6,15:P AINT(K+J\*10,I\*13),15:NEXTJ,I 30 LINE(0,137)-(255,191),12,BF:DRAW"S4C1 1BM100,136U50R100D50L100U51C5L20E30R80F3 ØL130": PAINT(101,135),11,BF: PAINT(99,84) ,5:FORI=0T080STEP2:LINE(110+I,55)-(80+I\* 1.75,85),7:NEXT:R=RND(-TIME) 40 LINE(120,96)-(180,126),15,BF:DRAW"BM1 20,96C1R64D32L64U32D15R64U15L32D32" 50 LINE(92,20)-(188,27),14,BF:LINE(92,10 )-(188,17),1,BF:COLOR1 60 DRAW"BM100,20":PRINT#1,"SCORE":COLOR3 :DRAW"BM100,10":PRINT#1,"HIGH":PUTSPRITE 1,(200,103),8,9:PUTSPRITE2,(202,104),1,9 70 L=1:U=0:W=50 80 W1=W:GOSUB410:N=0:LINE(0,137)-(255,19 1),12,BF:PUTSPRITEØ,(8,104),9,0:LINE(8,4 8)-(80,55),6,BF:COLOR1:DRAW"BM16,48":PRI NT#1, USING"LEVEL ##"; L 90 PUTSPRITE3, (0,208): G=RND(1)\*5:LINE(10 0,150)-(163,157),12,BF:GOSUB330:IFG=0THE N190 100 COLOR1:DRAW"BM100,150":PRINT#1,MID\$( "シ"+ンフ° おて ちんちん おすわり ",(G-1)\*6+1,6) 110 SOUND7,56:PLAY"V1504L32CEG 120 FORI=0TOW:S=STICK(0)+STICK(1):IFS=G\* 2-1THENGOSUB400: ONGGOTO150, 160, 170, 180 130 IFSTHENBEEP:GOTO350 140 P=(P+1)MOD4:PUTSPRITE0,(DX,104),,P/2 :NEXT:GOTO350 150 D1=-8:DY=104:FORI=0TO16:PUTSPRITE0,( DX+I,DY),,3:DY=DY+D1:D1=D1+1:NEXT:DX=DX+ 16: PUTSPRITE Ø, (DX, 104), , Ø: GOTO 250 160 PUTSPRITEØ, (DX, 104),,4:GOTO250 170 FORI=0TOW¥2:PUTSPRITE0,(DX-IMOD3,104 +IMOD2),,6:NEXT:PUTSPRITEØ,(DX,104),,0:G OT0250 180 PUTSPRITEØ,(DX,104),,5:GOTO250 190 X=200:Y=100:X1=RND(1)\*8+2:Y1=-8:P=0 200 G=RND(1)\*2:IFG=0THENCOLOR1:DRAW"BM10 Ø,150":PRINT#1,"おあす\\け!!" 210 X=X-X1:Y=Y+Y1:Y1=Y1+1:SOUND8,15:SOUN D1,1:SOUNDØ,Y:IFDX>6AND-STRIG(Ø)-STRIG(1 )THENDX=DX-6:P=1-P 220 PUTSPRITE0, (DX, 104),,P\*2:PUTSPRITE3, (X,Y),6,8:PUTSPRITE4,(X,Y),15,7230 IFY1>7THENIFABS(DX-X)<17THENPUTSPRIT EØ, (DX, 97),,3:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6, 31:SOUND12,15:SOUND13,1:FORI=0TO31:SOUND 6,31-I:NEXT:SOUND7,56:PUTSPRITE3,(0,208) :IFGTHENN=N+1:SOUND8,0:GOTO250ELSE350

240 IFY>104THENSOUND8,0:GOTO90ELSE210 し いいそ"いいそ"!":U=U+5:W=W-1 260 IFG<>1THENFORI=0TO16:PUTSPRITE0,(DX+ I, 104),,(I MOD 2)\*3:FORJ=0TOW:NEXTJ,I:DX =DX+16270 FORI = ØTOW: NEXT: LINE (100, 160) - (212, 16 7), 12, BF: IFDX>176THEN28ØELSE9Ø 280 GOSUB330:PLAY"S0M200005L16CD.E.FG8AB BB06C","SØ06L16CD.EFG8B.BBB07C" 290 LINE(0,137)-(255,191),1,BF:PUTSPRITE 3, (65, 135), 6,8: PUTSPRITE4, (65, 135), 15,7: T=N\*20:COLOR15:DRAW"BM100,150":PRINT#1,U SING"\* # = ###";N;T:U=U+T:GOSUB330 300 COLOR10: DRAW"BM48, 170"; PRINT#1, "LEVE L CLEAR BONUS"; L\*20:U=U+L\*20:GOSUB330 310 L=L+1:W=W1-5-5\*(W=10):FORI=0T01:I=1+ PLAY(0):NEXT:FORI=0TO16:PUTSPRITE0,(DX,1 04),,P:DX=DX+RND(1)\*3-1:P=(P+1)MOD4:IFRN D(1)>.6THENGOSUB4ØØ 320 NEXT:COLOR7:DRAW"BM200,138":PRINT#1, "ut!":GOSUB400:GOTO80 330 LINE(148,20)-(188,27),14,BF:LINE(148 ,10)-(188,17),1,BF:IFU>VTHENV=U 340 COLOR10: DRAW"BM148, 10": PRINT#1, USING "####"; V: COLOR 6: DRAW" BM148, 20": PRINT#1, USING"####";U:RETURN 350 GOSUB330:LINE(112,87)-(186,94),1,BF: PLAY"V1504L8E.CDDC","V1404R32L8E.CDDC"," V1505L32AGAGAGGEFEFEDCDCDC" 360 IF-PLAY(0)THEN360 370 C=1-C:COLOR3+C\*5:DRAW"BM116,87":PRIN T#1,"いぬ しっかく!!":PUTSPRITEØ,(DX,104),,0 380 IFRND(1)>.6THENGOSUB400 390 IFINKEY\$=CHR\$(13)OR-STRIG(3)THENLINE (112,87)-(186,94),11,BF:GOTO7ØELSE37Ø 400 PUTSPRITE0, (DX, 104), , 1: SOUND1, 1: SOUN D3,1:SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND6,31:SOUND 12,8:SOUND13,1:FORJ=ØTO11STEP2:SOUNDØ,3\* J:SOUND2,2\*J:SOUND8,32-J:SOUND9,31-J:NEX T: RETURN 410 FORI=DXTO8STEP-1:PUTSPRITEØ,(I,104), 9, (IMOD3): NEXT: DX=8: RETURN 420 DATA 00000000000000000615F3F3F3F31383 8000000000000C0F0DCFCF0C0C0C0C0E0E0 800000000000C0F0DCFCF0D0C0C0C0E0E0 300000000000C0F0DCFCF0C0C0C0A03010 ØØØØØØØØØØØØØØCØFØDCFCFØCØCØFØ7818 800000000000C0F0DCFCF0C0C0F83C80C0 CØØØØØØØØØCØFØDCFCFØDØCØCØCØCØEØEØ 480 DATA 00000000000000100011B17070706070 70000C0F0DCFCFCE0E0FCDCC0A0000080



490 DATA 00000000000000607F3F7F6000000000000 0000000000000006FEFCFE0600000000000 500 DATA 0000000000070F0F0F0F0F070000000 000000000000E0B0D0D0F0F0E0000000000 510 DATA 030F020303002F37000301030202020 500000080000000400000000000000000000

### 変数の意味

### スプライト座標

DX、DY·······犬の座標

□ 1 ……犬の移動増分

X、 Y ······ 肉の座標

×1、Y1……肉の移動増分

### その他の変数

A、AS ......スプライトパター

ン定義用

□・・・・・色切り換え用

G……芸番号

1、 J · · · · ループ用

K ······雲描画用

L……レベル

N……肉を取った数

P……犬のアニメーション用

R······乱数初期化用

S …… スティック用

丁……スコア計算用

□ ……スコア

V.....ハイスコア

W······残りタイム

W 1 ·····・規定タイム

### プログラム解説

10 画面初期化/変数型宣言 グラフィック画面への文字表示 準備 スプライトパターン定義

20 雲描画

30 家描画 乱数初期化

40~60 ゲーム画面作成

70 変数設定

80 地面描画 人表示 レベル

表示

90~100 芸の種類決定・表示

110 効果音

120 芸が成功したかの判定⇒

芸の種類によって分岐

130 芸が失敗したかの判定

140 犬表示/規定時間を過ぎ たら行350に飛ぶ

150~180 犬芸処理

150 ジャンプ処理

160 お手処理

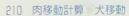
170 ちんちん処理

180 おすわり処理

190~240 肉処理

190 変数設定

200 おあずけ判定



220 肉表示 / 犬表示

230 肉を取ったかの判定

240 肉が地面についたか判

定⇒まだなら行210へ

250~270 芸成功

250 メッセージ表示/スコ ア加算

260 犬を右に移動

270 メッセージ消去 クリ ア判定

280~320 レベルクリア

280 効果音

290~300 メッセージ表示

310~320 クリアデモ

330~340 ハイスコア判定。ス

コア・ハイスコア表示

350~390 ゲームオーバー

350~360 効果音

370 メッセージ表示

380 犬がほえるかの判定

390 リプレイ

400 犬が吠える処理サブ

410 犬を左端にもどすサブ

420~510 スプライトパターン

データ(行10で読みこみ)

### スーパー犬チェック

【木内靖】らか月連続フ本採用で少しばかり調子にのっています。調子にの ってくるとゲームのアイデアが、ガンガン出てくるんですが、作る時間がなくてあまり作れません。この「THE SUPER 犬」というタイトル は、「THE SUPER 忍」から大部分拝借しました。写真は、このゲ ームの主人公の犬です。名前はCHECK(チェック)といいます。柴犬の オスで、年齢はよくわかりません。ちょっとマヌケづらですが賢いです。 このゲームの気に入っている所は、大の鳴き声です。ゲームオーバー時に は、DAPS(Dog Active Picture System)搭載で、犬のアニメ ーションと鳴き声がシンクロします。一見の価値あり。それと、大の動き も結構気に入っています。苦労して描いたので見てください(原画日枚)。 ところで、先月号に書いた「自玉焼きだ//」が完成しました。載るかわかんないけど、乞うご期待//





GHECKO 7 子分

### プログラム確認用デ

### 使い方は67ページ

10 > Y 3 m 1	20>7FZ2	3Ø>XPA4	40>qMX0
50>a9J0	60 >b X × 0	70 >K020	80>68a1
90>g3b0	100>uex0	110>vd30	120 > Gu X 0
130 >c110	140>kqB0	150>HZP1	160>0e30
170 >sxV0	180>Ee30	190>dAG0	200>J8N0
210>pXH1	220 > I t H 0	230>nmm2	240>8c40
250 > Xfd0	260 > QMj0	270>x000	280 > t w U Ø
290>ggt1	300>XOb0	310>gEW2	320 >NXC0
330 > I A X 0	340>3VX0	350>JOD1	360>HB10
370 >7MW0	380>QP30	390>M600	400>eon1
410>aXH0	420 >WOY0	430>YTY0	440>4mX0
450 >q5Y0	460 > s V Y 0	470 > Mj Y Ø	480 > ZRY0
490 > D0 W0	500>iDW0	510>tDX0	



## YOPPARAI SPECIAL BUNGAL AVENUE

MSX 2/2+VRAM128K BY SSR

▶遊び方は41ページ

10 COLOR15,0,0:SCREEN5,,0:DEFINTA-Z:OPEN "GRP: "AS1: COLOR=(12,7,0,0): SETPAGE,2:CLS :FORI=1TO7:COLOR=(I+4,I,I,0):CIRCLE(8,8) ,7-I,I+4:PAINT(8,8),I+4:NEXT:SOUND7,55:S OUND8, 16

20 SETPAGE, 0:CLS:LINE(98,76)-(158,136),1 5,B:FORI=5T012:COLORI:PSET(78-1,47),0,TP SET: PRINT#1, "YOPPARAI SPECIAL": NEXT

30 SETPAGE, 1: CLS: FORI = ØTO255STEP4: LINE(I ,0)-(I,211),4:LINE(Ø,I)-(255,I),4:NEXT:C =5:FORI=0T027:LINE(I,I)-(255-I,211-I),C, B:C=C+1+(C=11)\*7:NEXT:X=128:Y=106:P=128: Q=106:V=0:W=0:C=0

40 FORI=0T09:S=STICK(0):T=STRIG(0):LINE( X,Y)-(P,Q),3-(I=9)\*9:V=V+(S=7ANDV>-4)-(S=3ANDV<4):W=W-T\*(W>-4)\*2-(W<4):P=X:Q=Y:X =X+V:Y=Y+W:COPY(X-29,Y-29)-(X+29,Y+29)TO(99,77), Ø: IFPOINT(X,Y) >5THEN6ØELSENEXT: C = C + 1

10

50 COPY(0,0)-(16,16),2TO(RND(1)\*239,RND( 1) \* 195) , , TPSET: GOTO 40

60 LINE(X,Y)-(P,Q),3:SOUND12,255:SOUND13 ,9:FORI=ØTO211STEP2:COPY(Ø,I)-(255,I),1T O(Ø,I),0:COPY(Ø,211-I)-(255,211-I),1TO(Ø ,211-I), Ø: NEXT: SETPAGE, Ø

70 H=H-(H<C)\*(C-H):FORI=5TO12:PSET(98,10 Ø-I),Ø,TPSET:COLORI:PRINT#1,"GAMEOVER":P SET(104,116-I),0,TPSET:PRINT#1,USING"SC ###"; C: PSET(94,124-I), Ø, TPSET: PRINT#1, US ING"HI-SC ###"; H:NEXT: POKE-869, 1: GOTO20

### 変数の意味

### グラフィック座標

₽、□……軌跡表示用(移動前の 自機の座標保存用)

X、Y……自機の座標

### その他の変数

□……スコア

H……ハイスコア

1 ……ループ用

S······スティック入力用

T……トリガー入力用

V、W……自機の座標増分

10 画面初期設定/変数の型宣

言。グラフィック画面への文字 表示準備/パレット切り換え/ ページ2の画面に玉を作成/P SGレジスタ設定

20 画面消去/ゲーム画面枠作 成/タイトル表示

30 ページ 1 の画面にゲーム画 面を作成/各種変数設定

40 スティック、トリガー入力 受け付け/軌跡の表示/自機の 移動增分、座標更新/衝突判定 ⇒行6へ飛ぶ/スコア加算

50 玉の表示/行4へ飛ぶ

60 効果音/ゲーム画面全体の 表示

70 ハイスコア更新/メッセー ジ表示/リプレイ(STOPキ 一) 行2へ飛ぶ

### 煙をふいて

【SSR】SSRじゃ// このMファンの発売日(8月8日)はぼくの17回目 のお誕生日である。おめでたいことであるが、アンケート用紙の年齢の欄 に、16と書こうか17と書こうか迷ったぞ。結局、16と書いた下に注意書き をしといたけど。ところでちょいと昔にぼくのMSXもCock-Mさん と同じような症状にかかりました(フ月号P5B参照。FM音源がぶっこわれ るというもの)。さらにその後、ぼくのMSXは煙をふいて完全にぶっこわ れちゃったのだ(乱暴に扱っていたのが悪かったような気もするけど)。ま あ、保証がきいて修理はタダだったから良かったけど。修理は早めにしと いたほうがいいですよ。なっナポ(ちなみに友人のもこの症状にかかった。 煙はふかなかったが)。一P.S. 一タキオン速い/ のじけん強い/ チャピンオタッキー/



### ブログラム確認用データ

10>Y3G2 50>lj00

20>2×A1 60>DAB2

30>X2G4 70>HZF3

40>17r6

62





# REMOTE TOWN UT-N-972

MSX 2/2+ VRAM64K BY YOSHIX

▶遊び方は42ページ

```
'+++ REMOTE TOWN +++ YOSHIX 1991.5
10
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:CLEAR5000:MAX
FILES=2:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:OPEN"GRP:
"AS#1:DIMM(19,37),K(79),VD(15),G(239):DE
FUSR=342:ONERRORGOTO710:PSET(88,72):PRIN
T#1,"ちょっとまってね"
30 FORI=0T011:READI$:J=0:Q=0
40 IFQ>115THEN70
50 J$=MID$(I$,J+1,2):IFASC(LEFT$(J$,1))<
97THENW=VAL("&H"+J$): VPOKE&H8ØØØ+I*128+Q
,W:J=J+2:Q=Q+1:GOTO4ØELSEE=ASC(LEFT$(J$,
1))-96
60 VPOKE&H8000+I*128+Q,W:E=E-1:Q=Q+1:IFE
THEN6ØELSEJ=J+1:GOTO4Ø
70 NEXT
80 FORI=0T01:READI$:FORJ=0T023:VPOKE3072
0+I*32+J, VAL("&H"+MID$(I$, J*2+1,2)):NEXT
J, I: FORI = ØTO4: READSY(I): FORJ = ØTO15: READK
(I*16+J):NEXTJ, I:FORI = ØTO15:READVD(I), J,
Q,W:COLOR=(I,J,Q,W):NEXT
90 '... TITLE ...
100 CLS:YR=0:M!=2000:G=0:D=0:X=6:Y=7:BK=
Ø:LF=Ø
110 PSET(72,64):PRINT#1,"<REMOTE TOWN>":
COLOR11: PSET(64,88): PRINT#1, "[SPC] START
": PSET(64, 104): PRINT#1, "[RET] DATA LOAD"
:COLOR6: PSET (80, 128): PRINT#1, "YOSHIX 199
1":A=USR(Ø)
120 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB560:GOTO50
ØELSEIFSTRIG(Ø)=ØTHEN12ØELSEGOSUB56Ø
130 '... MAKE MAP ...
140 COLOR15,0:CLS:FORI=0T037:FORJ=0T019
150 IFLFTHEN170
160 IFJ=I\pm2+3THENM(J,I)=5-(I=7)ELSEIFRND
(1)*99<1THENG=G+3:M(J,I)=RND(1)*4+8ELSEM
(J,I) = RND(1) * 2
170 COPY(M(J,I)*12,0)-(M(J,I)*12+11,11),
1TO(J*12+(IMOD2)*6+4,I*4),0,TPSET:NEXTJ,
I:LINE(8,161)-(247,210),15,BF:COLOR0,15:
PSET(16,164):PRINT#1,"REMOTE TOWN
SHIX 1991"
180 LINE(9,174)-(246,209),8,8F:FORI=0TO2
:COPY(I * 16 + 192,0) - (I * 16 + 206,7),1TO(16,I*
8+176), Ø:NEXT
190 COLOR15,8:RESTORE700:FORI=0TO3:READI
$:PSET(96, I*8+176):PRINT#1, I$:NEXT
200 ' COMMAND
210 PLAY"S9M999905E8C8"
220 LINE(16,200)-(87,207),8,BF:GOSUB520:
PUTSPRITE1, (0,216)
230 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:IFS=30RS=
7THEND=(D+4)MOD8ELSEIFS=5THEND=(D+1)MOD8
ELSEIFS=1THEND=-(D-1)*(D>0)-(D=0)*7ELSE2
30
240 PUTSPRITE0, ((D¥4) *80+88, (DMOD4) *8+17
5), 15, 0: IFSTRIG(0) THENGOSUB560: A=USR(0):
ON - (D-3) * (D>3) - (D<4)GOTO260,330,450,480
```

```
25Ø GOTO23Ø
260 S=STICK(0):IFSTHENY=Y+(S=5)*(Y<37)-(
S=1)*(Y>0):X=X+(S=3)*(X<19)-(S=7)*(X>0)
270 PUTSPRITE1, (X*12+(YMOD2)*6+3, Y*4+3),
15,1:I=M(X,Y):J=K(D*16+I):PRESET(16,200)
:IFJTHENPRINT#1,USING"けいび#####0";JELSEPRI
NT#1,"けいび ----"
280 IFINKEY$=CHR$(27)THENGOSUB560:GOTO22
ØELSEIFSTRIG(Ø)ANDJANDJ*1Ø<=M!THEN3ØØELS
E260
290 '... PUT CHR ...
300 \text{ M!} = \text{M!} - \text{J} * 10: G = G - (D = 4) * 20: BK = BK - (D = 3) *
3: IFM(X,Y) > 7ANDM(X,Y) < 12THENG=G-3
310 GOSUB560:M(X,Y)=SY(D):M=X:N=Y:GOSUB5
30:GOSUB520:GOTO260
320 '●●● NEXT ●●●
330 FORW=0TOBK+9:M=RND(1)*20:N=RND(1)*38
:V=1:Q=M(M,N):FORI=(N>0)TO-(N<37):FORJ=(
M>\emptyset)TO-(M<19):V=V+VD(M(M+J,N+I)):NEXTJ,I
340 IFQ=5ANDRND(1) \times80<1THENM(M,N)=6:GOSU
B530
350 IFRND(1)*200<1ANDQ<3ANDG>99THENBK=BK
+2:M(M,N)=15:GOSUB530:GOTO380
360 IFV>20THENIFQ>7ANDQ<12THENG=G+9:M(M,
N)=13:GOSUB530:GOTO380ELSEIFQ=13THENG=G+
20:M(M,N)=14:GOSUB530:GOTO380
370 IFV>3ANDQ=2THENM(M,N)=RND(1)*4+8:G=G
+3:GOSUB530
380 PSET(16,200):PRINT#1,USING"WAIT####"
;BK+9-W:NEXT
390 G(YR)=G/20:YR=YR+1:IFYRMOD3=0THENM!=
M!+G*3+100
400 IFYR<240THEN210
410 '... GAME OVER ...
420 PSET(16,200):PRINT#1,"PUSH RET":A=US
R(0):FORI=0T01:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT
430 PUTSPRITEØ,(Ø,216):COLOR15,0:CLS:LIN
E(7,0)-(248,151),15,B:FORI=0TO239:LINE(I
+8,150-G(I))-(I+8,150),11:NEXT:PSET(56,1
75):PRINT#1,"おつかれさまて"した":PSET(70,190):PR
INT#1,USING"し"んこう######@@にん";G:FORI=@TO1:
I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO1ØØ
440 '... DATA SAVE
450 PSET(16,200):PRINT#1,"SAVE(Y/N)":A=U
460 I$=LEFT$(INKEY$+" ",1):ONINSTR("NnYy
", I$) +1GOTO460,220,220:OPEN"R-TOWN.DAT"F
OROUTPUTAS#2:FORI=0T037:FORJ=0T019:PRINT
#2,M(J,I):NEXTJ,I:PRINT#2,YR,M!,G,BK:FOR
I=ØTOYR:PRINT#2,G(I):NEXT:CLOSE#2:GOTO22
Ø
470 'OOD DATA LOAD OOD
480 PSET(16,200):PRINT#1,"LOAD(Y/N)":A=U
SR(Ø)
```

490 I\$=LEFT\$(INKEY\$+" ",1):ONINSTR("NnYy

", I\$)+1GOTO490,220,220

```
500 OPEN"R-TOWN.DAT"FORINPUTAS#2:FORI=0T
O37:FORJ=ØTO19:INPUT#2,M(J,I):NEXTJ,I:IN
PUT#2, YR, M!, G, BK: FORI = ØTOYR: INPUT#2, G(I)
:NEXT:CLOSE#2:LF=1:GOTO140
510 '... SUB ...
520 COLOR15,8:PSET(32,176):PRINT#1,USING
"##年##用":(YR¥12+1)MOD1ØØ;(YRMOD12)+1:PSE
T(40,184):PRINT#1,USING"######";M!:PSET(
24,192):PRINT#1,USING"□#####00";G:RETURN
530 SETPAGE, 1:LINE(Ø, 13)-(35, 50), Ø, BF:SE
TPAGE, \emptyset: FORI = (N > \emptyset) TO - (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37) - (N < 36): FORJ = (N < 37): FORJ = (N < 37): FORJ = (N < 37): FORJ = (N < 36): FORJ = (N < 37): FORJ = (N < 36): FORJ = (N < 3
(M>\emptyset)TO-(M<19):COPY(M(M+J,N+I)*12,\emptyset)-(M(
M+J,N+I)*12+11,11),1TO(J*12+((N+I)MOD2)*
6+12, I * 4+20), 1, TPSET: NEXTJ, I
540 COPY((NMOD2)*6+12,20)-((NMOD2)*6+23,
31),1TO(M*12+(NMOD2)*6+4,N*4),Ø,TPSET
550 RETURN
560 FORI = ØTO9: SOUND8, 13: SOUND1, Ø: SOUNDØ,
I * 15+99: NEXT: SOUND8, Ø: RETURN
570 '... DATA
580 DATA0010EEEaE000dF100FFbF8888Fa88FFa
F888F88F88b8F88a,0000EEEcE0000011E00F1008
88F88aFFb88aF8a8FFF8FF88a8F88a,00y0400x
ØEEØØØa3FFEEEaE113011EEEEØF1008Fb88F88F8
8b8F888FaFFF888a8F88a
<mark>590</mark> DATA000400₩45C04C00g0EE000dd@EE000<del>1</del>0E
EEaE000EF3FFF11131EaEEaE1F100FFbF8FFa8Fa
FFb888F88F888aFF88a,0045C0004000t5CC45C0
0gEEaE000b0EEEaE000z0EE000bEEc003FEF3F13
1E13FEEEE11EF100888F88aF8b88a8Fa888FFFF8
88aF8a88
600 DATA005CC5545C00b055000c0BB000c01100
0c4CC4CC00b01B000bFFEEa00a0EEE11FEEEE000
7667B000c077000b0EE1B000c0EE000b0EEEaE00
ØaFFEEa1100EF3FEF1E131EFFEE1EEEF1E0888F8
8aF8c888FF88FFFb888F888F88
610 DATA00C34455CC00a0545555000a0BBBaB00
0a0111a1000aBC5A553C00a01FF1BB000a77FF11
B0000FF111FFF1100077767BB000a011F7AA0000
EEE111EE000a0EEE111000aEEc00a3FFF1113003
FEF3F131E13FFEFEEaF1E0888F88F88FF8FF888
8F88a8F88F888F888aF8
620 DATA055345CCC35005555C5455500BBBcB00
111c100CBB55aA5C0011F11F11BB001FF77111BB
00FF1333FF1100BF777677BB00B11aAAaB0EE11a
EE11100BBFF76711B00BFFEEa11B00BEF3F131EB
ØEF3FEF1E131E3FFFFEEEaE188hFF88aF888F888
d
630 DATA555A5CC53555a5C55aC545BBe11eCCB5
B77775CCB111FF1FF11BB177FF11F11B533311F3
 3335BBFFF77EEBBBaF112FFAABBFF111EE111BBa
B7767771BBa33FF1133BBa3FEF1E13BB3FEF3F13
 1E13FF3FFEEEE111F8a8F888Ff88F88F88F88c
640 DATA0555CC35A550054554a55500BBBcB001
 11c100C55B7777CC00BB111F11F100BF377111F1
 ØØFF1555FF11ØØBBF3FFEEBBØØBBF222FEEBØØFF
 1BFFF1BB00BB7FF77EBB00BFF33a11B00BEF3F13
 1EBØØF3FEF1E131ØØFFF3FE1111ØF8d8FFF8F88F
 88Fe88c
 650 DATA00055A5550000a0555C55000a0BBBaB00
 0a0111a1000a05B55CC000a0BB11FF000a033F11
 F000a0555a5000a0BBFFEB000a0BF222B000a0BB
 BFFB000a0FFFFEE000a0FFF111000a0FEF1E1000
```

a0F3F131000a0FFF1110008F88F8a8Ff88FF88FF

```
660 DATA00a0A5000c055000c0BB000c011000c0
CC000c0B1000c0F1000c055000c0BB000c0FE000
c0BB000c0FF000c0F1000c0F1000c0F1000c0F10
00a8F888F88F88Ff88FF88F88c
670 DATACOFOFCFEFCFOCO,030C30408040300C0
680 DATA2,25,20,,10,,,,90,98,100,150,,,
,,3,30,25,20,,,,,95,103,105,155,,,,,4,5
0,45,35,,,,,115,123,125,175,,,,7,300,2
95,290,,,,,390,398,400,450,,,,12,200,1
95,190,,,,,290,298,300,350,,,,
690 DATA,,,,,2,2,2,1,6,,,3,,,,18,2,7,2,1
,,4,1,30,3,5,7,18,,2,6,1,1,3,3,1,,3,3,1,
4,2,,2,6,4,,1,,2,,3,6,2,2,4,4,4,4,1,7,7,
700 DATAたくちそ<sup>™</sup>うせい た<sup>™</sup>んちけんせつっと<sup>™</sup>うろせいび<sup>™</sup> しゅう
りょう,こうえんけんせつ DATASAVE,か~っこうけんせつ DATALOA
D
71Ø '●●● ERROR ●●●
720 CLOSE#2:IFERR=70THENI$="テ"ィスクの し"ゅんひ
*か  て*きてない":GOTO780
730 IFERR=53THENI$="ファイルか" みつからない":GOTO7
80
740 IFERR=68THENI$="つめを かきこみかのうに してね":GO
T0780
750 IFERR=660RERR=67THENI$="テルィスクか" いっは°
u": IFERR=66THENKILL"R-TOWN.DAT":GOTO780E
1 SF 780
760 IFERR=60ORERR=69THENI$="テ"ィスクか" こわれて
3":GOTO780
770 ONERRORGOTO0
780 BEEP: COLOR15, 2: LINE(239, 190) - (16, 176
),2,BF:PRINT #1,I$
790 PSET(16,184):PRINT #1,"なにか キーを おしてね"
:COLOR15,0:PUTSPRITE0,(0,216):A=USR(0)
800 IFINKEY$=""THEN800ELSEIFERL=500THENR
ESUME100ELSERESUME180
```

8F88c



### 変数の意味

### マップ座標

X、Y……マップカーソルの位置(スプライト座標にも使用) M、N……建造フェイズで注目 しているマスの位置/マップ書 き換えサブの指定パラメータ (書き換える位置)

### その他の変数

A、E、I、I S、J、JS、R、S、W······汎用

BK……この値によって、1ターンに家を建てたり家をビルに したりする回数が決まる

□……コマンドカーソル位置のコマンドまたは実行中のコマンド番号(0:宅地造成、1:道路

整備、2:公園建設、3:学校建設、4:団地建設)

G……現在の人口の100分の1 G(n)……各月の人口の2000分 の1(グラフ用)

K(n)······nMOD16のマップ キャラに対してn¥16のコマン ドを実行するときの経費の10分 の1(0なら実行不可)

LF……ロードフラグ⇒マップ 描画時に新規ゲームか(0)デー タをロードしたか(1)を示すフ ラグ

M / ……現在の予算

M(n, m)······マップ(0:林、1:草地、2:宅地、3:道、4:公園、5:線路、6:駅、7:学校、8~11:家1~4、12:団地、13~14:ビル1~2、

15:工場)

V……建造フェーズで、注目しているマスの周囲の評価値合計
⇒この値によって家を建てるかどうか、家をビルにするかどうかが決まる

V□(□)·······各マップキャラの 評価値

**YR……**年と月の合成値(=ターン番号)

### プログラム解説

10~80 プログラム初期化

10~20 画面初期化/文字領域確保/使用ファイル数設定乱数初期化/整数型宣言/グラフィック画面への文字表示準備/配列宣言/USR関数定義⇒キーバッファクリアエラー発生時の分岐先指定お待たせメッセージ30~70 ページ1にマップキ

ャラ、漢字を描く

80 スプライトパターン定義

### 各種データ読み出し パレット切り換え

90~190 ゲーム初期化

90~110 タイトル画面表示 120 リターンキーとトリガ 一の入力判定

130~190 マップ作成/パラ メータ、コマンド表示

200~220 ターン初期化

200~210 効果音

220 メッセージ欄消去

230~250 コマンド選択(カーソル移動/トリガー入力判定/コマンドによる分岐)

260~310 マップ位置選択(建 造コマンド時)

260~270 マップカーソルの 移動/経費表示

280 ESCキーとトリガー 入力判定/実行可能かの判定 290~300 予算、人口などの パラメータ更新

310 マップ更新

320~400 建造フェイズ(終了 コマンド時)

320~330 乱数による位置選択が周囲の評価値合計の計算

340 線路を駅に変える

350 工場を建てる

360 家、ビル1をビル1、ビ ル2にする

370 家を建てる

380 カウントダウン表示

390 予算追加

400 終了判定

410~430 ゲーム終了

410~420 メッセージ表示 リターンキー入力待ち

430 グラフ表示/メッセー ジ表示//トリガー入力待ち/ リプレイ

440~460 セーブ⇒確認とディ スクへの書きこみ

470~500 ロード⇒確認とディ スクからの読みこみ

510~560 サブルーチン群 510~520 パラメータ表示サ ブ

530~550 マップキャラ書き 換えサブ⇔重ね合わせのため、 いったん周囲のいくつかのマ スをページ ] に描いた後、も との画面に転送する

560 効果音サブ

570~700 データ

570~660 マップ構成キャラ クタデータ(行30で読みこみ) 670 スプライトパターンデ ータ(行80で読みこみ)

680 コマンドとマップ構成 キャラクタの変換表および経 費(行80で読みこみ)

690 評価値データッパレットデータ(行80で読みこみ) 700 コマンド名データ(行190で読みこみ)

710~800 ディスクアクセスに 対するエラー処理

### 2グラマから

### 野望があります

【YOSHIX】約1年ぶりの投稿です。今回の作品はAIIIに多大な感銘を受け、制作しました。しかしこの作品に関しては、期待を抱き過ぎると(特にAIIIをプレイされた方)路頭に述ってしまいますので注意してください。 
を扱いて投稿した理由のひとつに、有名なファンダム投稿者の実態(?)を紹介している「FAN CLIP」に掲載されたいという野望があります。しかし、我が家は熊本にあり、実績も乏しいので、半分あきらめていますが、これからはそういった意味も含めて、最低2か月に1本は投稿していきたいと考えています。話は変わりますが、ディスクマガジンなるものを作ってしまいました。「徒然雑草」というソフトで、創刊号と第2日の2本があります。内容はゲーム、音楽、CG、小説など多岐に渡っています(編集部注:作者から通信販売についてのコメントが付けられていましたが、ファンダムでは掲載できないので削除しました)。



### プログラム確認用データ

### 使い方は67ページ

	10>XED0	20>7Lr2	30>Rm40	40>G010
	50>PaB2	60>8500	70>B200	80>0GT3
	90>li30	100>GmK0	110>kIY2	120>PDJ0
	130>qj40	140>4470	150>3f00	(160 > YUM1
	170>B2w2	180 >cl01	190>31M0	200>kS40
	210>iE20	220 > BLD0	230>X4r1	240>QcT1
	250>FE00	260>K7A1	270>iLq1	280>VIT0
	290>fQ40	300>bVv0	310>QeE0	320>W030
	330>gdO2	340>ct90	350>IQR0	360 > Qd21
	370>KdH0	380>F9D0	390>VJP0	400>Qn10
0	410)2H50	420>Cvd0	430 Rod5	440>nD50
	450)ZCA0	460>WMR3	470>3A50	480>J8A0
X	490>1KK0	500>nLi1	510>L130	520>W8r1
	530>nQH5	540 > V W j 0_	550>M200	560>8uF0
	570>RI30	- Inde	(590) w7364	600>YUe4
1	(610) WD06	620>1205	630 XX F 15	640>rhc5
-	650>1fY5	660>KJ12()		680>0sk3
	690>7VQ1	700>XBb1	710>vk30	720>drY0
	730>30F0	740>VWH0	750>eej0	760>2nL0
	770>mF00	780>cEC0	790>HAZ0	800>waB0



# THE BADMINTON #-/(KE)

M5X M5X2/2+BAM18K BY 阿部俊一郎

▶ 遊び方は37ページ

10 SCREEN1,2,0:COLOR7,1,1:WIDTH32:KEYOFF :CLEAR: DEFINTA-Z:ONKEYGOSUB140 20 FORI=0TO4:READAS:FORJ=0TO31:VPOKE1433 6+I\*32+J, VAL("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXT J, I 30 FORI=0TO5:READA\$,A:FORJ=0TO7:VPOKEA\*8 +J, VAL("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXTJ, I:VP OKE8194,160: VPOKE8195,160: VPOKE8204,252: VPOKE8205,240:VPOKE8206,80:VPOKE8207,128 : VPOKE8208,160 40 FORI = 0T09: FORJ = 0T02: S\$(I,J) = MID\$("prp p ppqp p p prpqqppqqrrp rppqpq ppqp pprrrrppqpprrprppqprrp p pprpprpppppr ppgpggp", I\*9+J\*3+1,3):NEXTJ, I:GOSUB140 50 KEY(1)ON:FORI=0T01:FORJ=0T02:LOCATE11 +I \* 7,6+J:PRINTS\$(P(I),J):NEXTJ,I:LOCATE, 9:PRINTSPC(32):LOCATE11+R\*7,9:PRINT"xxx" :LOCATE5,21:PRINTSPC(22):Q=9:E=R:IFP(R)= SERVER GAME POINT!":GOSUB170 8THENAS=" ELSEIFP(R)=9THENGOSUB130 60 X=68+E\*104:Y=98:K=0:L=0:SOUND6,30:SOU ND8,16:SOUND12,10:SOUND7,23:PUTSPRITE0,( X,Y),15,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(E):NEXT 70 Q=Q+1:L=L+1:K=K+(-E\*2+1)\*-(K<>0):X=X+ K:Y=Y+L:S=STICK(E):H=-(Y>4@ANDQ>5AND((E=  $\emptyset ANDX < 12\emptyset ) OR (E=1ANDX > 12\emptyset ) ) )$ 80 IFS>0THENIFHTHENSOUND13,0:Z=(136-Y)¥2 0+12:K=(E=1AND(S>4ORS=1)ORE=1ANDS=3)\*Z-(  $E=\emptyset$ ANDS=7ORE= $\emptyset$ ANDS<6)\*Z+(STRIG(E)+1)\*6\*( -E\*2+1)+((S=7)-(S=3))\*5:L=((S=1)-(S=5))\* 14+2+((E=1ANDS=3)OR(E=ØANDS=7))\*5:E=1-E: Q=0:H=0ELSEIFQ>3THENSOUND13,0:Q=0 90 IFY>104AND((X-K>127ANDX<129)OR(X-K<11 3ANDX>111))ANDK<>ØTHENSOUND13,Ø:X=128-E\* 14:K=0:L=0:E=1-E 100 IFY<140THENPUTSPRITEO,(X,Y),7+H\*8,(S  $GN(L)+2-E+1)*-(K<>\emptyset):GOTO7\emptyset$ 110 PUTSPRITEØ,(X,136),15:W=-((X>8ANDX<1 20)ORX>232): IFR=WTHENAS=" POINT" :GOSUB170:P(R)=P(R)+1ELSEAS=" SERVIC OVER":GOSUB170:R=1-R

120 FORI = 0T01500: NEXT: GOT050 130 AS="V1505L16BAGFGFEDGFEDC4":PLAYAS," R16"+A\$:FORI=ØTO45ØØ:NEXT:A\$=" GAM OVER":GOSUB170:FORI=0TO1:I=0:NEXT 140 CLS:PUTSPRITEØ,,Ø:FORI=19T022:LOCATE 2, I: PRINTSTRING\$(28,97);: NEXT: FORI = 15TO1 8:LOCATE16, I:PRINT"h":NEXT:E=0:R=0:FORI= ØTO1:LOCATE3+I\*19,6:PRINT"PLAYER"+CHR\$(4 9+I):P(I)=0:NEXT150 RESTORE240:FORI=0TO3:READAS:LOCATE5, I+1:PRINTAS:NEXT:LOCATE4,0:PRINT"THE" PUSH SPACE KEY": GOSUB170: A\$= 160 AS=" "V1505L16CEDFEGFABGFEDCDEDC4":FORI=0T01: I=-STRIG(0):NEXT:PLAYA\$,"R16"+A\$:FORI=0T LOVE ALL PLAY!!":GOSU 06000:NEXT:A\$=" 8170:R=0:FORI=0TO2500:NEXT:RETURN50 ":FORQ=ØTO21STEP2:SOU 170 AS=AS+" ND7,56:SOUNDØ,50+Q\*6:SOUND1,0:SOUND8,15: LOCATE5,21:PRINTMID\$(A\$,22-Q,22);:NEXT:S OUND8, Ø: RETURN 180 DATA 0000001F101F1F0F0F0700030303010 0000000F808F8F8F0F0E000C0C0C08000 190 DATA 000000010F7F2F170B0502010000000 0001C3EDEEEF4F8F8F8F0F070A0602000 200 DATA 00387C7B772F1F1F1F0F0F0E0506040 000000080F0FEF4E8D0A0408000000000 210 DATA 00000000001020508172F7F0F0100000 0002060A070F0F0F8F8F8F4EEDE3E1C00 220 DATA 000406050E0F0F1F1F1F2F777B7C380 0000000008040A0D0E8F4FEF080000000 230 DATA FFFF0000000000000,97,C0C0C0C0C0C ØCØCØ,104,FFFFFFFFFFFFFF,112,000000FFF FFFFFF, 113, FFFFFFFFF 000000, 114, 00FFFFF FFF0000000,120 240 DATATT 

### 2 1 4h 10

### スプライト座標

X、Y····・シャトルの座標 K、L……シャトルの移動増分

### その他の変数

A……パターン定義するキャラ クタの番号 A\$.....汎用 E……ショットするプレイヤー H····・ショット可能かどうかの 判定用フラグ

1、 J ····・・ループ用 P(n)……各プレイヤーのポイ

口……ショット可能かどうかの

R……サーブ権のあるプレイヤ 一番号

S······スティック入力用 S\$(n, m)……ポイント表示 用文字列

50 ファンクションキー入力時

W····・ラリーの勝者

Z……シャトル移動増分計算用

### 

10 初期画面設定/変数型宣言 ファンクションキー入力時の 割りこみ先指定

20 スプライトパターン定義

30 キャラクタパターン定義 キャラクタの色設定

40 ポイント表示用文字列作成

ーブ権表示 ポイント判定 ゲ 一ムオーバー判定

の割りこみ許可 ポイント・サ

60 変数設定 PSGレジスタ 設定・サーブ入力待ち

70 シャトル移動計算 スティ ック入力受け付け

80 ショット判定

90 ネット判定

100 ミス判定/シャトル表示 110 シャトル表示 ラリーの

勝者決定/メッセージ表示



120 時間待ち

130 効果音/ゲームオーバー

140 ゲーム画面作成

150 タイトル表示

160 効果音/ゲームスタート

170 メッセージ表示サブ

180~220 スプライトパターン データ(行20で読みこみ)

**230** キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)

240 タイトルデータ(行150で

読みこみ)

### ブログラマかり ひとこと

### くやしいめでゲームにしました



1991 ABESHI SOFT.

【阿部俊一郎】 2度目の採用ありがとう ございます。今回はずうずうしく自己 紹介します。本名、阿部俊一郎。宮城 県仙台第一高等学校というところに通 っています。今年の春で2年になり、 刻々と迫る大学受験のプレッシャーに 苦しめられている今日このごろです。 バドミントン部に所属していますが、 バドミントンはマイナーなのがくやし い。くやしいのでゲームにしました。 現在の愛機はSANYOのMSX2+。 夏休みに向けてシミュレーション風の ゲームを構想中ですが、その中で漢字 表示や、スクロール処理などをがんば って使ってみたいなあと思っています (でもMSX2+専用になっちゃうな あ)。最後に、テストプレイその他で協 力してくれた佐伯恒くん、栗原篤史く んに感謝。またよろしくね。



### プログラム確認用データ

### 使い方は67ページ

20 >3Si0 10 >GYGØ 30 >sq82 40 >nLO4 80 >tL79 70 >2qF2 50>ERL4 60 > o J G 1 110 > ØAN2 120 > A\$20 90 >XDH1 100 > Pt X0 160 >CV04 150 > V5 I Ø 140 > YdW2 130 > i WW1 200>n1X0 170 > TTG1 180 >mIX0 190 > jAY0 210>FrY0 220 > LUX0 230 >AW82 240 >pLP2

### ファンダム INFORMATION

### スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプロク ラムを打ちこむ

ます右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNLでみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはすだ。

表示されたデータは、

行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは 機種によって異なるので、この行だ けは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全 なものになったら、わかりやすいフ ァイル名でアスキーセーブして、大 切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下 のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名"、A

●テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名" (CSAVEではいけない)

### ■掲載プログラムを打ちこむときの 注意事項

イベシャルチェックサム」は、読 者の打ちこんでいるプログラムと掲 載リストがまったくおなじかどうか を調べるためのものだ。

を調べるためられた。 だから、行番号を変えていたり、 プログラム中の省略できるスペース を省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データ

は、当然変わってしまうので注意。また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておろう。

ったら、必ずセーブしておこう。 よろこびいさんでRUNしたら、 暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

### ■スペシャルチェックサムの実際で の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードした あとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、 もういちどロードしなおせばいい。 ②つぎに「スペシャルチェックサム」 を、ロードしてきたプログラムにM ERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスク もテーブもおなじで、 MERGE"ファイル名" を実行すればOKだ。 ®あらかじめ、

SCREENO: WIDTH40

### スペシャルチェックサムプログラム

9000 ' SPECIAL CHECK SUM

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)\*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)\*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3) \*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)

9060 S=S+D\*(I-3):NEXT:A\$=""

9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE

N C=A+55 ELSE C=A+48

9090 A\$=CHR\$(C)+A\$:S=S-A\*B:NEXT

9100 PRINTUSING" ####>& &"; VS; A\$:: V=V1

9110 GOT09020

### スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970 9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0 9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00

を実行しておき、 **②GOTO9000** 

とやって「スペシャルチェックサム」 を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データ が表示されていくので、掲載された 確認用データと合っているか調べて、 違っている行があったらメモにでも 書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときははじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。 (国確認用データが違っていた部分の リストを、1文字すつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。 ⑥念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。 ちゃんと動くはずだ。もし、万が 一正常に動作しなかったら、エラー 名や状況をメモして、ファンダムま で電話で質問してみよう。









今月から新しくはじまった、 このページは、今、いちばん トレンディなパソコン通信を 楽しんでしまおうというペー ジ。1回目の今回は基本に立 ち戻ってみようと思う。

### ところでパソ通てどんなもんだ?

パソコン通信(略してパソ通) では、ホストと呼ばれるコンピ ュータを中心に、たくさんの人 たちのパソコンを電話回線でつ ないだネットワーク(ネットと略 す)を使って、その参加者(ネッ トワーカーという) どうしでコミ ュニケーションする。

パソ通はネットを通して、た くさんの友達もできる、とても 楽しいパソコンの使い方なのだ。

ところでネットには、4つの 基本要素というのがあるのだ。 まず自分のメッセージを書きこ んでいろいろな話をする伝言板 のような機能を持つボード。メ ッセージを見た人が返事を書き こんでくれるのがうれしい。

文字でおしゃ べりするチャッ トはロ下手で電 話も苦手な人で も話がはずんで しまう。

個人あてにメ ッセージを送る メールは、編集 部でも原稿の受 渡しなどに利用 している便利な 機能。

そして、仲間 たちが作ったゲ **一ムやツールを** ⊀ 無料で使えるフ リーウェアもあ るネットはとっ ても楽しいとこ ろなのだ。

### ■パソコン通信の4つの基本要素

IJ

ø



◎書きこまれたメッセージは多くの人の目にふれる



○複数回線のネットならたくさんの人と同時に話せる



◎個人あてにプライベートな連絡をすることもできる



○ゲームやツールが、無料で楽しめるのだ!

モデムとはコンピュータのデー 夕信号を電話回線用の信号にして 送信し、逆に受信した電話回線か らの信号をコンピュータ用に変換

### モデムカートリッジ



パナソニック ZZ06-908-1151 FS-CM1 32800円也

する機械のことで、パソコン、電 話回線、通信ソフトなどとともに、 パソ通に絶対必要な道具の1つだ。 MSX で通信をする場合、モデ

ムには2つの種類がある。 1つはFS-CM1のように、M SX のスロットにさしこむ、専用

のモデムカートリッジだ。

ゲームのROMソフトのように スロットにポンとさしこみ、電話 回線を接続するだけですむ手軽な ものだが、通信速度が1200b P S と、遅いのが欠点だ。

-方、MSXに限らずRS-232

C規格のインタフェースがあれば、 どの機種でも接続できる汎用モデ ムもある。2400bps以上のより速 い通信速度が使え、MNPという 通信中のデータのエラーを補正す る規格に対応しているなど、モデ

ムの性能はこちらが上だが、MS Xでこれを使う場合、モデムの他 にRS-232Cのインタフェース と通信ソフト(アスキーMSX-TERM12800円など)を別に買 わなければならない。この「パソ通

### RS-232Cインターフェイス+汎用モデム



アイワ **23**03-3827-3620 PV-A24VM5 38000円也. (買ったときの値段)

天国」のコーナ ーでは通信ソ フトを内蔵し、 それ1つで気軽 にパソ通が楽し める、MSX専 用のFS-CM 1をおすすめ。

### FS-CM1でネットに入るまで

### ■電話番号をセットする

ではFS-CMIを使って、実際にネットに入る(アクセスする)までの手順を説明しよう。

FS-CMIを立ち上げ、国通信・電話帳の機能を選ぶ。すると、内蔵通信ソフト「MSX-TELCOM」が起動、電話帳の画面があらわれる。

設

定

1/3

設

定

2/3

設

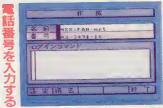
定

3/3

F4キーを押して電話帳データを作成しよう。カーソルを上下させ、名前と書かれた行が反転したら、ネットの名前を入力する。電話番号も同様に入力する。入力できたら、カーソルを合わせてリターンキーを押すと、自動的に電話をかけてくれる。







○ネットの登録は漢字が使えないのが残念

### ■FS-CMlを設定する

- パソ通するなら絶対「モデム」
- 2 通信速度は「1200ビット 秒」でOK
- 3 | 文字は通常「8ビット」で表す
- 4 上で7ピットじゃないなら「無し」
- 通信コードは「I」ビットが常識
- ⑥ ほとんど「無し」でOK
- ↑ 情報が「有」ぶれないようにする

デム 200ビット/秒 ビット

ピット

ML

- MSXの文字は「シフトJIS」
- り「12ドット漢字」なら漢ROM不要
- ── 「SCREEN7」がいちばんかな?
- いつもは「テキスト」で切り抜ける
- ▼ 「CR+LF」は見にくいけれど
- (R) 送るなら「CR」がいちばん
- LFはやっぱり「LF」でいいの!
- は 定 3/3 インターレース しない エコー表示 しない DELコード NULL 文字網タイマー 0000 行間タイマー 0000

次頁終了

次資終了

### ●「しない」ほうが賢明

- → 画面には二重に表示「しない」
- DEL J-FILTNULLIT
- 13 文字間タイマー「000」が当たりまえ
- 行間タイマーも「000」でオールライト

面倒な、通信パラメータの設定。通信に必要なきまりを、各ネットの仕様に合わせるわけだ。写真はニフティサーブ用だが、多くのネットもこれと同じで大丈夫なはずだ。以下は設定時に変更の可能性のあるものや、注意するべきパラメータの説明な

②ほとんどのネットは1200 bps以上の通信速度にも対応 しているので1200ビット/秒に。 ⑦XON/XOFFは、データ

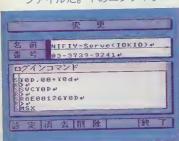
のでよく読んでね。

- ♥XUN/XUFFは、データ 受信しているパソコンのデータ 処理が間に合わずメモリがあふ れそうになったとき、送信側に、 「ちょっとまて」という信号を送 る機能で、通常は有りにする。
- ③送信する文字コードの設定。 シフトJISは多くのパソコン で使われているMS-DOSが 採用しており、ほとんどのネットはこの方式でOKだ。

- ●表示する文字パターンの設定。 FS-CMIは12×12ドットの漢字パターンデータを内蔵しているので、漢字ROMがなくても受信した漢字を読める。
- ●プロトコルという、コンピュータどうしのデータ受渡しの約束を設定する。ダウンロードなどをするとき、テキスト、Xモデム、ログの3種類を使い分ける必要がある。
- №<br/>
  ●カーソルを行の先頭に移動させる信号のCR(Carriage Return)コードと、カーソルを次の行に移動させる信号のLF(Line Feed)コードを送受信したときの扱いを決める。受信CRは、CR+LFに。
- ●画面表示をインターレースモードにすると、表示する行数が増えるが、画面がちらつくのでRGBモニタ以外ではインターレースにしないほうがいい。

### ■オートログインファイルの作り方

ネットにアクセスするとき必要な | ロやパスワードの入力を 自動化するのがオートログイン ファイルだ。下のニフティサー



ブの場合、IDやパスワードを 入力するまえにネットから「--->」型の文字列が送信され てくるので、「>」を受信 (Recieve)したら、IDやパス ワードを送信(Serve)すると いう手順を登録してある。「>」 が「?」でも、「:」でも、書き方 はおなじだ。



アクセスしたらまず、00+を送信(S)。 ¥0Dはリターンキーの信号を表す。 -->の先端の>の受信(R)を待つ >を受信したら、コネクションIDのSV

C を送信 再びーーー>の先端の>の受信(R)を待つ >を受信したら、直後にユーザ | DのR G

再び--->の先端の>の受信(R)を待つ >を受信したら、直後にパスワード(画面 には現れない)を送信

E 00126を送信

ログインコマンド
s.00+¥0D+
R.54
SSVC¥0D+
R.5RGE00126¥0D+
R.5+
Smsxfan¥0D+



### ネットに参加するにはどうするの?

### **■**アクセスするネットを見つける

本当はモデムの設定をするよ りまえに、しておかなければい けないことがある。それは肝心 のアクセスするネットをさがし ておくことだ。

ネットには、個人が趣味や特 定の目的を持って運営している 草ネットや、法人や団体が運営 している無料のネットがある。 また料金を取って、パソコン通

信を利用したさまざまなサービ スと、整備された通信のための 環境を提供する営利目的の有料 ネットもある。

それぞれのタイプに違った持

味があり、各ネットも1つ1つ が実に個性的である。

まず自分の興味や趣味にあっ たネットを見つけること。それ がパソ通を楽しむ第1歩なのだ。

### ■まずは資料を集めてみる

まずは資料を集めてみよう。 最近ではパソ通の専門誌もある し、大手の有料ネットは雑誌に 広告を出している。また、電波 新聞社から、ネットの情報を集 めたBBS電話帳も出ている。 これらの資料から読み取る情報 として有料ネットならまず料金。 そして、そのネット用の支局(ア クセスポイント)がどこにある かは重要なポイントだ。遠くの ネットにアクセスするには、そ れなりの電話料金がかかるのだ。 また、入会する方法や手続き

### ネットの広告の例 M・FANネット開局のお知らせ

連絡先一

€たとえばこんな広告からはこの項目に注目

### グストアクセスを利用する

ネットによっては、ゲストア クセスというシステムがある。

これは、ネットの雰囲気をは じめてアクセスした人に伝える ために、ホストが仮のJDやパ スワードを用意していて、それ を使ってネットを見学すること ができるシステムだ。草ネット や無料ネットには、ゲストアク セスを認めているネットが多い。 書きこみができなかったり、見 られるボードが限定されていた りはするが、できるだけこのシ ステムを利用して、そのネット

の雰囲気をつかむことだ。

特に初心者は、趣味や興味に あった、気軽に書きこめそうな ネットを探そう。ネットにも相 性があるのだ。

### ゲストアクセスの例



**☆**ゲストIDが用意されている(PASO-NET)

### | Dを取るには?



なども要注意だ。

○郵送による申込書の | 例 (アスキーネット)

気に入ったネットが見つかっ たら、正式に一口を取得する。 IDを申請する方法は、大きく 分けて2つある。

1つは、郵便によって、入会 申込をするやり方だ。申込用紙 の申請方法や、あるいは書式が ネットに書かれているので、そ の指示にしたがって、主宰者に 手紙を送る。

正式のIDは、郵送されてき たり、再度ゲストアクセスして 確認したりする。

もう1つは、オンラインサイ ンアップだ。ネット上で住所や 氏名、所有機種などの質問に答 えて | 口をもらってしまうとい う方法だ。その場で1Dを発行 してくれる場合もあるが、多く は1週間ぐらい待たされる。

### オンラインサインアップ



○その場で入会できる(PASO-NET)

### こんなときどうする?

あるネットに入会したんで すけど、パスワードをメモ した紙をなくしちゃったんです。 どうしたらいいでしょう。

そのホストを管理している シスオペさんに、まず連絡 をとりましょう。事故の連絡に は、電話やネットではなく手紙 を使うことが多いのですが、こ れはパスワードの確認をしよう としているのが、そのユーザー 本人か確認するためです。

パスワードはネットに出入り するためのカギですから、本人 と確認されなければ、絶対教え てくれませんし、変更もできま せん。他人のIDで不正にネッ トに入りこみ、いろいろな悪さ をする悪質ユーザーに間違って も知られないように。

パスワードの管理はネットワ 一カーの初歩の初歩ですよ。

### お便りおねがい

パソ通天国では、パソコン通信 をやってみたい人や、はじめたば かりの初心者のみんなからのお便 りを受け付けている。

疑問がある人は、ガンガン手紙 を書いて送ってほしい。

また、すでにネットワーカーと して活躍している人からの、ちょ っと変わったネットの楽しみかた や、キミの参加しているネットの 状況、便利でおもしろいフリーウ ェアの情報なども合わせて募集す るぞ。それから、自分で草ネット を運営している、全国のMファン

読者のシスオペさんにお願い。

パソ通天国では草ネットを大々 的に紹介していくコーナーを次号 か、その次あたりからスタートさ せる。そこで、キミのネットの案 内をパソ通天国まで送ってほしい。 キミのネットを、みんなに知って もらうチャンスだ。

もちろん、これを読んだネット ワーカーの諸君は、すぐにこのこ とをシスオペにメールしよう。 キミのいるネットをMファンとい っしょに盛り上げよう。

お便り待ってま~す!



### LINKS サテライト情報局

### CHANNELØ

「チャンネルゼロ」っていうの は、リンクスの日替わりメニュ -のコーナー名であると同時に リンクスから会員に毎月送られ る、情報誌の名前でもある。

Mファンを4冊ならべたより もう1回り大きい、A2サイズ の紙を日つにたたんであり、片 面が、チャンネルゼロの番組表 と広告、もう片面にリンクスの メンバーのためのお楽しみペー ジになっている。

各ボードのコミュリーダー



(シグオペ)の取材や、オフライ ンミーティングの写真などがカ ラフルに楽しく紹介されている。

### アプローズ:ザン・マギックスの冒険

RPGすくうるの「アプロー ズ」というシナリオに参加した ゲームレポート第2回。

さて、我等がザン・マギック スは、リーパボークの片田舎の 酒場で、さえない顔で酒を飲ん でいる。隊商の護衛にやとわれ ていたのだが、そこの隊長があ んまりイヤミでイヤなやつだっ

たものだから、つ い、ひっぱたいて クビになったのだ。

ふところにはほ んの少ししか金が ない。とにかくな にか仕事を探さな ければ ……。

そこへ、妙な老 人が入ってきた。

強そうな男になにかたのんでは 断られている。酒場のオヤジの 話では老人はミアシスノーとい う画家で、娘を助けてほしいら しい。娘の名はハルウィ。空飛 ぶ島「浮島」を見たといい、それ を絵にするのだと、魔物がうよ うよしている危険な樹海のほう へ向かったというのだ。

「絵が売れる ようなら金に なるかな?」 ザンはちょう どこちらへ突 き飛ばされて きた老人と話 をしてみるこ とにした。 (次号に続く)



### 今月の目玉 ソフトハウス ラボ

### ソフトメーカーからの 生の声だ!

「ソフトハウス ラボ」は、M SXになじみの深いソフトハウ スがコミュリーダーをしている ボードだ。「DS」でおなじみの コンパイル、『サーク』シリーズ のマイクロキャビン、「ロードス 島戦記」のハミングバード、「ブ ライ」のリバーヒルソフト、そし て「ソーサリアン」を売り出すタ ケルの5社のボードがある。

このコーナーの魅力といえば、 なんといってもソフトハウスの 人と直接お話ができること。 ハミングバードソフトのボード でリーダーをしている、MSX

### マイクロキャビンコーナー

早下さんへ 前変である。これでで、よりというながであるでなく たおけていずね(などい)へ、3 ウヒンは、カチであるためでですから、オリンドナ せつよりをできまった。

OMS Xといえば、マイクロキャビンだね

のイベントなどでおなじみの八 イパー河内さんにインタビュー してみたところ、

「ハミングバードのソフトを 1本も持ってない子とかも来ま すけど(笑)、ユーザーのみんな が楽しんでくれればええなあと、 思ってます」とのこと。

> ソフトの話題とぜん ぜん関係ない、心理学 の話題で盛り上がった りすることもあると

5社のリーダーどう しもMSXを通じて知 り合いだから、おたが いのボードに乱入(?) しあったりして、和気 あいあいと楽しそうだ った。

### MSX・FANの郵便箱~今月のメールから~

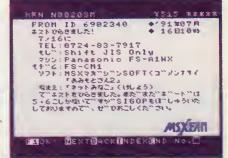
さて、お気付きのように今回 からこのコーナーはパソ通天国 というパソコン通信の総合ペー ジのなかの一角となった。

パソ通は、いまいちばん新し く、おもしろいパソコンの使い 方なので、リンクスのメンバー にも、リンクス以外のネットを 楽しんでいる人がいるようだ。

で、今月のめいお うせい通信から右の メールをとりあげて みた。これはリンク ス以外のネットでも よく見かける、草ネ ットの会員募集のメ ッセージだ。新しく ネットを開いた人は、 会員を集めるのにも ネットを利用するつ

ていうわけだ。しかも彼は、M SXをホストコンピュータにす るらしい。

のぞきに行ってみようかな。 パソコン通信は、とても広くて 深い世界を持っていて、仲間を 作ると、どんどん新しい世界が 見えてくる。リングスを手始め に、広くパソ通全体に目を向け てみるのもいいかもしれない。



### ハミングバードコーナー

- RJM 11 8058114 ◆ 91 %0 元 月 ◆ 14日1 %
- ア・わたしか"カイル"ァかわうまで"す。4649!
- 「えんきょには ならないはす"で"す。 カニンケ"か"ト"ソフトは983、(し"んつ"け いらい、ほっひ"ょうした はつば"い日は かならず"重まっています。 これからも、はつば"い日をほっひ"ょうしたら かならず"重まることをおやくどくいかします。 むかしは"なして"すか"、はつば"い日か" おくれた時の はか"よしの形たよりは とても うれしかったなる。

Humming Bird Soft

○河内氏は返事には最低 | ページ使うことにしているとか



### LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、 〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル 日本テレネット(株)「リンクスMSX・FAN」係 ☎075-251-0635 まで、直接問い合わせてください。 今月はゲームのタイトルについて。タイトルは何より最初に目に飛びこんでくる。 第17回 それほどタイトルって大事なものなんだそのときタイトルの感じで、ゲームの だからいい加減につけるとたいへんだ。

# タイトルをつけるときの技術と心

さて、今月はタイトルについて話してみたいと思う。なぜって、毎月みんなの作品を見ていて、切実に思うところがあるからなのだ。やっぱり、タイトルの第一印象でどうしても評価してしまうからなのだ。もちろん、その後ゆっくりシナリオを読むのだけど、第一印象といいの話をしたい。そ月の予告でシナリオを速く書く方法といったけど、それより重要なことなので、こっちが先になった。

キミたちも、本や映画のタイトルを見るとき、まったく内容の知らないものだったら、まずタイトルに目がいくんじゃないかな。そして、そのタイトルからどんな内容かもそのとき想像

してしまう。

「愛の選択」というタイトルだったら、誰もバリバリのアクションものだとは思わないだろ。やっぱり少なくともラブロマンスっぽい内容を想像しやすい。さらに、「選択」ってんだから、けっこう悲しい話かなとか、勝手に思ってみたりもする。もじっプコメってふんいしかり、ホラーしかり、すっしかり、ホラーしかり、ホラーしかり、木ラーしかり、木田議とあるものなんだ。

やっぱりその内容にあったタイトルを考え、「名は体を表す」 という気持ちで、基本はおさえるようにしたい。

そして、後はちょっとしたセ ンスだ。センスといっても、何 もおしゃれでスマート、メチャ かっこいいという意味ではない。 逆にダサそうに思えるものだっ てかまわない。要するに、その ゲームのふんいきやコンセプト をわかりやすくぴったり表現し、 なおかつ思わず遊びたくなって しまうような魅力をもたせると いうことだ。これってかなりむ ずかしい。だからこそ大事でも あるんだ。このために、実際に 我々は会議をするし、1回です ぐに決まってしまうことなんて 滅多にないのだ。

それでは、みんなの投稿のな かで例をあげて考えてみよう。

たとえば、このまえ紹介した 稲垣健くんの「あおざめサメオ の旅~父さん救出大作戦』は、決 してセンスが前面に出たタイト ルではない。ダサそうに思える かもしれないが、ゲームにぴっ たり合っている。あおざめサメ オといえば、どう考えてもサメ である。そのサメが旅をするゲ ームとは、まさに単刀直入のタ イトルだ。素直でストレート。 それでいて、どこか愉快。それ は、あおざめサメオというネー ミングだ。かなりこの名前に助 けられている。さらに、「父さん の救出大作戦」というサブタイ トルがいいな。ゲームの目的を、 タイトル自体が表してしまって いる。また、大作戦という部分 も効いている。いまどきシリア スもので大作戦などという言葉 は使わない。あえて使ったのだ

### このタイトルから、キミはどんなゲームを想像するか?

ここに集められたタイトルは、みんなが送ってくれた投稿のなかから選んだものだ。もちろん、誰もこんなタイトルのことについてなんてやると思ってないから、ウケねらいなんて

### 軍事国時代3010

群馬県 井ノ川順二 13歳

なんとこのゲームを考えたのは13歳の少年。 タイトルもハードな感じだが、ゲームはも っとハード。ひょっとしたら、天才かもし

れん。1000年後の日本で、ビルにたてこもった人をうばいあう、というゲーム。シミュレーションにRPGを足した感じだ。それにしてもハードだ。

存在しない。まじめに考えられたものばかりだ。では、この タイトルからキミはどんなゲームを想像するだろうか。タイ トルだけをまず見て、ちょっと想像してみてほしい。

### Oh! Fujiyama

福岡県/増田陽平/16歳

米米クラブの曲みたいなタイト ルだが、やっぱり変な日本を超 誤解したゲーム。最近流行のコ

ミカルアクションゲームだけに、設定に光るセンスがないと つらい。やはり5分で考えたというだけのことはあるか。

### 十二支レース

埼玉県 樋口哲夫 ?歳

レースというから、十二支の動物 たちを使った動物レーシングゲー ムかアクションゲームかと思いき

や、なんとフィールド型RPG。そのあたりも作者もわかっていて、 レースとは名ばかりになったと弁解している。ただし、シナリオの アイデアは一級品。タイトルだけが残念だった。

### 四神英雄伝

宮城県/吉田良 ?歳

シナリオだけ書かれていて、システム について何もふれられていなかったの でアドベンチャーだか、RPGだかわ

からなかった。が、たぶんRPGだと思う。内容はまさにこのタイトルどおり。このタイトルからいまキミが想像している内容そのものだと思っていい。あまりズバリすぎておもしろくない。



6月に投稿をもらったなかで、兵庫県の松田哲之くんのものが2つあった。1つ目は「アボボ族の挑戦!」というRPG。2つ目は「最強アルマジロアタック!」というアクションもの。そのいずれのゲームの目的のところに、前者は「ドラゴンスレイヤーに影響されてそれを越えるものがほしかった」、後者は「楽しくあきないでおもしろいゲームを作りたい」と書かれていた。ほんとうは「5つの宝石を集めて、モンスターに占領された町の平和を取り戻す」なんてゲーム自体の目的を書くべきなのだけど、彼



から、きっとコミカルタッチの ゲームだろうと想像させてくれ る。なんだかほめちぎってしま ったが、それぐらいこのタイト ルはすぐれものなのだ。

今回、いままで送られてきた みんなのシナリオのなかから、 いくつかタイトルを選んで載せ ておいた。それが前ページの下 の表だ。かんたんなコメントを つけておいたので、よければ、 参考にしてほしいと思う。

さて、タイトルのつけ方というものは、以上いったような要素のほかに作者の思い入れなどから決まる場合もある。思い入れというのは作者以外にはちっともわからないことなので、いちがいにいいとはいわないが、作品の内容をより深いものにすることもある。そのへんを自分の話をしながら説明したい。

まず、最初に世に出た「抜忍伝説」について。読んで字のごとく、抜忍を主人公にしたRPGだ。このゲームを出した当時は、なんたら伝説とか、うんたら伝説とかいう、ありがちなタイトルがふつうだった。だから、いま考えると、こんな恥ずかしいタイトルがついているのだ。

ところで、この「抜忍伝説」には、サブタイトルがついていたのを知っているかな。じつは、「糞を持った男たち」というサブタイトルがあるんだよね。パッケージを持っている人は、見直してみるといい。書いてあるから。じつは、このサブタイトルが最初につけようと思ったタイトルだったんだ。しかし、言葉の裏にもう1つの意味をふくんだタイトルはあんまりみかけなかったし、第一どんなゲームかいまいちわかんない。自分では、気にいっていたんだけどね。

さらに、残念なことに、スタッフの間ではものすごく不評だった。タイトルが覚えにくい、

インパクトがない、意味がよくわからない……。で、結局ボツ。そこで、あんまりいいのが見つからないまま「抜忍伝説」に決定してしまった。あえなく「翼を持った男たち」というのはサブタイトルになる運命になってしまったのだ。

どうして、こんなにこのタイトルにこだわったかというと、

ルマゲドンによって人類が滅ん だ星のモンスターとエイリアン との戦いという壮絶な意味をふ くめて命名したのだ。

じつはこれを作ったときに、これと対で続編を考えていた。 そしてそのタイトルも心のなかで決めていた。そのタイトルは 「アフター・ハルマゲドン」。これで、どういった内容か想像し



じつはわけがある。このゲーム のオープニングの最後のこれか らゲームが始まろうとするとき に、「いま、翼を持った男たちの 伝説が始まろうとしている」と いうメッセージがある。そして、 「抜忍伝説」シリーズの3作目 (残念ながら市販されていない) のラストメッセージが「いま、男 たちはほんとうに翼を持った ……」という予定だった。要する に、そのセリフが始めにあって、 このゲームができたといっても 過言ではない。だから、思い入 れがあったわけよ。まあ、いま ではたんなる思い出となってし まっているけどね。

さて、お次が「ラスト・ハルマゲドン」。これは、日本語に訳すと、「最後の最終戦争」となる。要するにありえないことなのだ。このありえないことが起きるという意味を暗示させるつもりでこのタイトルをつけた。ただし、ありえなければ、なんでもいいってわけにはない。あれは、ハ

てもらいたいのだが、はっきりいってたんなる続編と思ったら大間違いである。この作品はどうやら日の目を見られそうな感じ。いずれ皆さんの目の前にも登場することになると思うので、ハルマゲ・フリークはしばし待っていてくれ。

この「ラスト・ハルマゲドン」 のように深い意味を持たせたタイトルといったら「ブライ」もそうだな。タイトルの意味は無頼 (定職を持たずに無法なことをする人、つまり登場人物たちの 奔放な生きざまといったとこ ろ)と、ゲーム中に出てくる武神 来往道(通称プライ)という言葉 をひっかけている。前者の無頼 は、ゲームのキャラクタを指す 言葉で、後者のブライはストー リー上でのキーポイントを指す 言葉となっている。適当に決め ていそうなタイトルでも、けっ こう頭を悩ませて決めているこ とだあるのだ。

ゲームの場合、タイトルがゲームのジャンルをいい表しているものを多い。たとえば、「〇〇〇ス」といえば、アクションパズルだとか、「戦」という文字が入っているとシミュレーションとか……。すべてがそうではないけど不思議である。

また、めだって多いのが「ドラゴン」のつくタイトル。そしてそれらが、間違いなくファンタジー色を持ち、不思議なことにかならずヒットする。これは業界のジンクスなのだけど、「ドラゴンクエスト」を始め、「ドラゴン・スピリット」、「ドラゴンスレイヤー」、「エメラルド・ドラゴン」……とつづくのである。

でも、冷静に考えてみれば「ドラゴン」のつくものが、じつはものすごく多いのかも知れない。 そうはいっても、このジンクスにあやかって損はしないような気もするけどね。

だけど、私としてはあくまで も自分のセンスで正面から挑戦 するタイトルに軍配をあげちゃ うのだ。

次回の

お

題

また、次回のお題を破った飯島健男です。すでに、この原稿を書いている時点で8月号の次回のお題が何だったのかすっかり忘れてしまっている。あ~、情けない。それにもう1年以上も連載しているのになんだか全然ゲームの制作講座になっていない。もっとこう、なんというか、ためになるというか、精神的っていうか、こう、え~と、なんだ、まあ来月も楽しみにしていてくれ。ごめん!



雰囲気の変わった今月は、よくできたゲ ームミュージックが3本と、よくできた オリジナルが2本。オリジナルのほうは、 偶然どちらも日常的なテレビCMにヒン トを得た、ちょっと先端的な作品です。

楽評:よっちゃん

# これがセブンイレブンのCMに流れたら?

中島健仁(16歳) ■長野県

●オリジナル

「セブンイレブンいい気分、の フレーズをてきとうに打ちこん でいいかげんなリズムをつけた だけの自信作です」というのが 作者のコメントなのだが、それ にしてはよくできていて、この ままの音楽がテレビから流れて

いるのではないかと思った編集 担当もいたくらい。

音楽内容としては、12音技法 を通過した後のポップミュージ ック(フェリーニの映画音楽で 有名なニーノ・ロータなど)に分 類することができる。

10 CLEAR300: DEFINTI: CALLMUSIC(1,0,3,1,1, 1):CALLVOICE(05,02,00,033,024,026)

20 T=120:PLAY#2, "V15T=T;", "V11T=T;", "V10 T=T;","V14T=T;","V14T=T;","V9T=T;","SØM5 ØØT=T;","SØM5ØØT=T;"

30 A\$(0)="L805DF+16F+16E16D16R16F16"

40 A\$(1)="GB-4.B16B16G+2A+F+16E.C4.R16"

50 A\$(2)="DD16D16G16G16G16C16G2CC16C16F1 6F16F16<B16>F2":R\$="B8S8B16B16S8B8S8B16S

16S!8":R\$(1)=R\$+R\$:R\$(2)=R\$(1):R\$(3)=R\$: R\$(4)="B8B16B16B8B8B4S!16S!16S!16S!16"

60 A\$(3)="F+16D+16FA+16A+16C+C2"

70 A\$(4)="F+C16E16Q4BG+Q8G+2"

80 B\$(0)="L803D2":B\$="E>E<E>E<E>E<E>E<": B\$(1)=B\$+B\$:B\$(3)=B\$:B\$="D>D<D>D<D>D<D>D

<":B\$(2)=B\$+B\$:C\$(1)="CGC16C16GCGC16C16G CGC16C16GCGC16C16G":C\$(2)=C\$(1)

90 B\$(4) = A\$(4):C\$(0) = "L1604BAGFEDD-CL8" 100 C\$(3)="C+G+C+16C+16G+C+G+C+16C+16G+1

6":C\$(4)="F+C16E16Q4BG+Q8G+4F16F16F16F16

110 R\$(0) = "S16S16S16S16S16S16S16S16"

120 D\$(0)="L808":D\$="C<C<C<C>>>R2":D\$(1)
=D\$+D\$:D\$(2)="07"+D\$(1)+">":D\$(3)=D\$

130 FORI=0-(I=5)TO4:PLAY#2,A\$(I),B\$(I),B

\$(I),C\$(I),R\$(I),A\$(I),C\$(I),D\$(I):NEXT 140 GOTO130

# Notes notes /-"./-"

「このままの音楽がテレビから流れ ているのではないか」と思っていた編 集担当・コルサコフ山島によるFM音 楽館ノーツ・ノーツです。音のノート と注のノートとをひっかけて複数形と 所有格をブレンドしました。なんとな

くショートバンツの「ショーツ」を思い 出すのはわたしだけでしょうか。

本文中に出ている作者のコメントの 続きです。「それにしてもセブンイレフ ンのおでんはうまい。あついひにロー

ソンのかきごおりをたべると最高だ。

フッフッフ」。わりと変わったやつなの かもしれません。

行20ではテンポを設定していますが、 あとでテンポを修正するときにあちこ ちいじらなくてすむように変数TをM

ML中で使っています。MML中で変 数を使用する「=〈変数〉:」という書式 の好例でしょう。

行130。ルーブ用変数 | はループを終 えると、5になっています。ふたたび ループに入ろうとしたとき、ループの

# はじめて聴くと2回びっくりする

CCAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED カプコン

FLACK(17歳) ●ゲームミュージック

どこがじょうずなのかといえ ば、テーマに入るまでのイント 口部分がよくできているのだ。 曲中になってしまえば、ふつう のゲームミュージックという感 じですね。まあ、音楽上の演出 にあたる部分なんだけど、はじ めて聴くと2回くらいびっくり するので「あ、これは 1 本とられ たな」と思ってしまうわけだ。イ ントロをいろいろとくふうする のも1つの方法である。

10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CALLPITCH(44 5):CLEAR6000:DEFSTRA-L:A="T180":PLAY#3,A ,A,A,A,A,A,A,A,A:SOUND7,49:SOUND6,1:SOUN DØ,38:SOUND1,1:SOUND8,1:CALLTRANSPOSE(7) 20 A2="E-FE-D": A2="06L16"+A2+A2+A2+A2+A2 +A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2:A1="V1 5a5105"+A2

30 B2="L1E-B-AF":B1="V14@304"+B2:C1="V10 @303"+B2:D1="@3V1105"+B2

40 E1="03L1V1404E-B-AF"

50 F1="V14@A15R1R1SS!4SS!4SS!4SS!4SS!4SS !4SS!16SS!16SS!16SS!16SS!16SS!16SS! 16"

60 G1="S1M400003L4R1R1EEEEEEM6000L16EEEE EEEE

70 A3="DDR16E-E-R16FFR16E-E-R16DE-F8": A2 ="O6L16V14@53"+A3+A3:B2="O6V12L16@5"+A3+

80 C3="CCR16D-D-R16DDR16D-D-R16CD-D8":C2 ="Q8V15@53O6L16"+C3+C3:D2="L16Q8V11@33O6 "+C3+C3

90 E3="E-E-R16EER16FFR16EER16E-EF8": E2=" 04V14a24L16"+E3+E3

100 F2="S16S16R16S16S16R16S16S16R16S16S1 6R16S16S16S16R16":F2=F2+F2:G2="EER16EER1 6EER16EER16EER16": G2="L16M48Ø0"+G2+G2 110 A3="05L8B-2.E-A&A2.B-AA-2.E-G-&G-1": B3="V14a14"+A3:A3="V14a05"+A3

120 C3="R8E-8FR16<B->R16F8G-R16E-R16<B-> R16":C3=C3+C3+C3+C3:C3="L16O5@32V13"+C3 130 D3="E-E-D-E-R8E-D-E-":D3="L803"+D3+D 3+D3+D3:E3="V14@4"+D3:D3="@33V13"+D3 140 F3="V15BB!8BB!16HHH!16SS!16BB!16HHH! 16BB!16BB!8BB!8SS!16BB!16HHH!8":F3=F3+F3 +F3+F3 150 A4="L806E-2.<A->D-1E-16D-16C2..C16<B -16G4A-4B-4>C4" 160 C4="R8A-8B-R16E-R16B-8>CR16<A-R16E-R 16":C4="L1605"+C4+C4+C4+C4 170 E4="A-A-G-A-R8A-G-A-":D4="L803"+E4+E 4+E4+E4 180 A5="L806E-2.<A->F1F16E-16D-2..D-16E-16F4G4A-4B-4" 190 G3="M2000L16E8EM600EM3000EM2000EM600 EM2000EE8E8M3000EM2000EM600E8":G3=G3+G3+ G3+G3 200 PLAY#3, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1 210 PLAY#3,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2 220 PLAY#3,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3 230 PLAY#3,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3 240 PLAY#3,A4,A4,C4,D4,D4,F3,G3 250 PLAY#3, A5, A5, C4, D4, D4, F3, G3 260 GOTO 210



ゲームミュージックの正統的 な作品。メロディの音色の組み 合わせ(@36のフルート2と @16のビブラフォン)がうまく できていて、長い時間聴いてい てもあきない。

リズムの扱いがおさえめなの で家族で楽しめるドラえもん的 バランスだともいえる。次作を お待ちしております。

- 10 COLOR15,0,0:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:CL EAR1000
- 20 LOCATE6,9:PRINT"大こうかい時た"い

= ようし"ょう なんふ" ="

- '●●●● MSX2+ ヨウ タイトル
- 22 'CALLKANJI1:COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH
- 40: KEYOFF: CLEAR 1000
- 24 'LOCATE15,4: PRINT" acoq to the total

= きmってうふおえ ="

30 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CALLVOICE( a36,a16,a33,a3,a16,a0)

初期値「0-(1=5)」は1になり、以 後ずっとそうなります。さりげなく己 度目のループからは添字①系のMML を演奏しない仕掛けでした

■■■■□ックマン3「BOSS」 電波新聞社「マイコンBASICマ ガジン。1991年2月号別冊付録の楽譜 を参考に作られた作品です。

作者のコメントから。「僕は三浦康之 殿と同じ部活動でともに浪人する予定 です。このような作品を選んでいただ いて感謝します。受験が終わったらま 40 PLAY#2,"T120V11Y32,32","T120V13Y33,32 ","T122V14","T120V12Y35,32","T120V12Y36, 32","T120V 9Y37,32","T120V1@A4"

50 POKE&HFA2C,84:POKE&HFA3C,30:POKE&HFA4 C,24: POKEFA5C,24

90 '0000

100 A0\$="05L16C8FQ7GR16A-R16GR16FR16Q8C& C8<A-8B-4>E-8.C&C2"

110 BØ\$="O3L16G8GF>C<GR16GR16GFC>C<GFCB-8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-FE-

120 C0\$="O2L16F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FG-8.>D -D-8.<G-G-8.>D-D-8.<G-"

130 A1\$="C8FQ7GR16A-R16GR16FR16GR16Q8A-& A-8B-2&R>C4"

140 B1\$="G8GF>C<GR16GR16GFC>C<GFCF8FE-B-FR16FR16FE-<B->B-FE-<B-"

150 C1\$="F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FE-8.B-B-8.E -A-8.>E-E-8.<A-

160 A2\$="<A-4G4F4E-4C4&CQ7D-8E-<Q8B-2"

170 B25="04A-FC<A->GE-<B-A->FD-<A-F>E-<B -GE-B-8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-FE-"

180 C2\$=">D-8.D-C8.C<B-8.B-A-8.A-G-8.>D-

D-8.<G-G-8.>D-D-8.<G-"

190 A3\$=">C8Q7D-E-R16FR16<B-&B-4R16A-8B->Q8C2."

200 B3\$="B-8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-FE-B-8B-F>C<B-R16B-R16B-EC>C<B-EC"

210 C3\$="G8.>D-D-8.<GG8.>D-D-8.<G>C8.<GG 8.>CC8.<GG8.>C"

230 A4\$="R16Q6B-R16>CR16E-R16D-C8R16C<B-A-GCR16<B->D-EGB->D-EQ8F8R16FF4Q8"

240 B4\$="R16Q6B-R16>CR16E-R16D-C8R16C<B-

A-CR16GB->D-EGB->D-C8R16<FF40.8 250 C4\$="T120>R16B-R16>CR16E-R16D-C8R16C

<B-A-CR16<D-EGB->D-EGF8R16<FF4T122</pre>

260 A5\$="L804G4.FG2&G4R8A-GFGA-"

270 Z\$="GFC<A->":B5\$=Z\$+Z\$+Z\$+Z\$+Z\$+Z\$+Z\$+Z \$+7\$

280 A6\$=" >C4. <B->C2&C4R8D-C<B-FB-"

290 Y\$="GFD-<B->":B6\$=Y\$+Y\$+Y\$+Y\$+Y\$+ "A-FD-<B->A-FD-<B->"

300 C6\$="B-8.>FF8.<B-B-8.>FF8.<B-B-8.>FF 8. < B-B-8. B-A8. A-"

310 A75=">C4. <B->C2&C4R8C <B-A-GA-"

320 X\$="GEC<B->":B7\$=Y\$+Y\$+Y\$+X\$+X\$+X \$+X\$

330 A8\$="G1"

340 B8\$=Z\$+Z\$+Z\$+Z\$+Y\$+Y\$+X\$+X\$

350 C8\$="<F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FG8.G>D-8.D

-C8.CC8.C("

390

400 Z\$="H16H16H!16H16H16H!16H16":G0\$= Z\$+Z\$+Z\$+Z\$

990 '\*\*\*

1000 PLAY#2,A0\$,B0\$,C0\$,A0\$,B0\$,A0\$,G0\$

1010 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,A1\$,B1\$,A1\$,G0\$

1020 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,A2\$,B2\$,A2\$,G0\$

1030 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,A3\$,B3\$,A3\$,G0\$

た投稿したいと思います」。

■■■■■大航海時代「洋上南部」

CDの光栄オリジナルBGM集 VOI.4「大航海時代」に収録されてい る曲と付属の楽譜を参考に作られた作 品。

MSX2+か、日本語BASICの 動く機種なら、行10~20を削除し、R EM文になっている行21、22、24の「」 だけを消して、この行を復活させると、 漢字でタイトルを表示します。 したがって、それ以外の人は行21.

```
1040 PLAY#2, A0$, B0$, C0$, A0$, B0$, A0$, G0$
1050 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,B1$,A1$,G0$
1060 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,A2$,B2$,A2$,G0$
1070 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,A4$,B4$,A4$,G0$
1080 PLAY#2,A5$,B5$,C0$,A5$,B5$,A5$,G0$
1090 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,A6$,G0$
1100 PLAY#2,A7$,B7$,C3$,A7$,B7$,A7$,G0$
1110 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,A8$,B8$,A8$,G0$
1120 PLAY#2,A5$,B5$,C0$,A5$,B5$,A5$,G0$
1130 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,A6$,G0$
1140 PLAY#2,A7$,B7$,C3$,A7$,B7$,A7$,G0$
1150 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,A8$,B8$,A8$,GØ$
1160 GOTO1000
1200 ' • • • •
1210
     ' 大こうかい時た"い = ようし"ょうなんふ" =
1220
1230
                       H3/Ø2/16 By TEN
1240
```



10>Vd60	20>XH01	21>7080	22>eGVØ
24>4dm1	30>1cH0	40>TPN1	50>Fu90
90>0610	100>fp00	110>aBe0	120 > UmR0
130>kEJ0	140>vqU0	150>jIL0	160>ZX90
170>tJk0	180>AFQ0	190>08F0	200>V4f0
210>deL0	230 >GE90	240>LJc0	250>Njg0
260 > Un60	270>Zw00	280>LV70	290>9620
300 > IBM0	310>hT70	320>0r00	330>qe00
340>VDC0	350>cEI0	390>EH00	400>3HQ0
990>0610	1000>ne60	1010>P960	1020>1160
1030>bj60	1040>ne60	1050>P960	1060>1160
1070>0160	1080>d160	1090 > Po60	1100>5060
1110>br60	1120>dl60	1130>Po60	1140>5p60
1150>br60	1160>XE00	1200>0610	1210>EH00
1220>09J0	1230>RE90	1240>EH00	

# 若さゆえにおもしろいメチャメチャラッパ in大幸薬品ホール IE 以 広島県 直川源泰(15歳) ・オリシナル

「コンビニS」と似た解釈、すなわち正露丸のコマーシャルの「パッパカパー」というラッパのメロディにてきと一にアンサンブルをくっつけていったらこう

なった、という作品。さすが15 歳でコードやベースの流れがふ つうの音楽理論からいえばメチャメチャなのだが、若さゆえに おもしろい。

- 10 CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
- 20 CALLTRANSPOSE (100)
- 30 CLEAR500:DEFSTRA-G:POKE&HFA3C,24
- 40 DIMA(16),B(16),C(16),D(16),E(16),F(16
- ):G="T140":PLAY#2,G,G,G,G,G,G
- 50 PLAY#2, "05Q6L8V15a6", "05Q6L4V8a17", "06Q6L12V10a9", "05Q6L8V13a24", "03Q6L8V12a33", "V15"

# Notes'notes ノーツ・ノーツ

22、24を打ちこむ必要はありません。 また、プログラムリスト中、バック に薄く青い地のひいてあるところだけ を打ちこむと部分的に楽しめます。

これを鳴らしていると、うしろでポ ンと手をたたく音がして「大航海時代 だったのか/」といって去っていく人があとを絶ちません。

TENは、掲載作品のほかに7曲の GM作品を同時に投稿してましたが、 ほかの7本を埋もれさせてしまう結果 になりがちなのでやめましょう。自分 で「よい」と思ったものを)、2本というのが採用されやすく、作品の生命をたいせつにする方法です。

大幸薬品のホールで社員バンドがム チャクチャな演奏をしている、という コンセブトで作られた作品。 作者のコメント。「あらためてバカな ことをしてしまったなーと思いました。 この作品は、ゴチャゴチャしています。 何がどう鳴っているのかわからないく らいです。というわけで、打つか打た

70 A(3)="GG16G16GGBB16B16BBG.B16G.B16DDDR8":A(4)="GG16G16GGBB16B16BBG.B16G.B16G2

80 B(1)="GB8B8>DD<GB8B8DD":B(2)="GL8BB>D DDDDC<BAG4>G4<"

90 B(3)="GR2.GDR2.F":B(4)="GR8GR8BR8BR86 GG+AA+B>CC+D+}2{EE+FG}4G4<"

100 C(1)="GAB>C<B>C<BAGA4GAB>C<B>C<BAGD4
":C(2)="GAB>C<B>CDEDEDC<BAGFEDG4<G4>"

110 C(3)="{GABR16}4R2.{AGER16}4R2EFG":C(4)="GABGAB>EFEDCDC<BAGFEG4<G4>"

120 D(1)="GFGFBABAGFGFDCDC":D(2)="GFGFBABADCDCGFG4"

130 D(3)=B(3):D(4)="GR8GR8BR8BR8GFGFGFGF

140 E(1)="GGBBDDFFGGBBGFGB":E(2)="GGBBDDFFGDGBG4R"

150 E(3)=B(3):E(4)="GR8GR8BR8BR8GGGGL16GGGGGGGG"

170 F(3)="HBS8R2.HBS8HBS8R2.HBS8":F(4)=" HBS4HBS4HBS4HBS8HBS8HBS8HBS8HBS16S16 HBS16S16CHS16S16HS16S16"

190 A(5)="G4G.G16B4.BBAGFGD4.":A(6)="G4G 8.G16B4.BGDEFL4GR"

200 A(7)="GG8G8BB>EED2":A(8)="CC<BB8A8G2 .R"

210 B(5)="GAB>CD4D4<GGBAG4D4":B(6)="GAB> CDEDC<BAGFG4>G4<"

220 B(7)="G4A4>DDD4EFEDEDC<F":B(8)="GABAGAGAGGGGGGG4G4>G4<"

230 C(5)="GABGAB>EDCEDC<GABGAB>DEDDEF<": C(6)="GABGAB>EFEFEFEEEDDDCC<DG4"

240 C(7)="GABGAB>EDCEDCEFEFEFEDE4":C(8)
="EDEDCDC BAGFEGGA>CC AG4G4"

250 D(5)=D(1):D(6)=D(2)

260 D(7)="GFGFBABA>EDED<BABA":D(8)="GFBA
>ED<BAGFGFGFG4"</pre>

270 E(5)="L8GGGGBBBBGGGGDDDD":E(6)="GGGGBBBBDDDDGGG4"

280 E(7)=E(5):E(8)="GGGGDDDDGGGGGGGG4"

290 FORI=5T013STEP4

300 F(I)="CHB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8":F(I+1)=LEFT\$(F(5),43)+"HB\$16\$16H\$16\$16"

310 F(I+2)=F(5):F(I+3)=LEFT\$(F(5),37)+"H BS16S16HS16S16CHBS16S16HS16S16"

320 NEXT

330 '.... 2nd .... 2nd ....

340 A(9)="L8AAA4>CCC4DDDDE2":A(10)="D4D4 EEDDC<BAGFEDE"

350 A(11)="GGAA>CCEED4C4<B4A4":A(12)="G4G4DDEEF2.R"

```
360 B(9)="A4AA>C4CCD4DDEEE4":B(10)="EFED
                                                    おなじみのGMを切れぐあいのいい音で演奏
CDCDDC BAGFEF"
370 B(11) = "GAGA > CDEED CDC < BAGA" : B(12) = "AA
                                                                        ©NAMCO ALL RIGHTS RESERVED
GGFFEEDDEEFFF+F+"
                                                        ルアーガの塔
380 C(9)="AGAAGA>C<B>CC<B>CEFGGFEFEDE4":
C(10) = "EEFEEDCCC < BBAEEEFFFGGGG4"
390 C(11) = "AGAAGA>EFEFEFEDEEDEDC (BAGG": C
(12)="DDDEEEFFFF+F+F+GGGGGGGGGGGG"
400 D(9) = "BABA > EDEDEDEDEDED" : D(10) = "EDED
EDED < GFGFGFGF"
                                                    ■兵庫県
                                                            そーさりやん・はにまる(15歳) •ケームミューシック
410 D(11) = "GFGF > EDEDEDED < BABA" : D(12) = "GF
GFGFGFEDEDEDED'
                                                  おなじみといってもいいでし
                                                                         リンとフルートの音色だけど)
420 E(9) = "AAAA > CCCCDDDDEEEE": E(10) = "DDDD
<BBBBGGGGDDDD"
                                                 ょう、「ドルアーガの塔」のBG
                                                                         で音の切れぐあいをよくしたの
430 E(11) = "GGGG > EEEEDDDD < BBBB" : E(12) = "GG
                                                 Mです。焦点をしぼって、ファ
                                                                         で、印象的な作品になった。ど
GGDDDDFFFFFFF4"
                                                 ンファーレっぽいアンサンブル
                                                                         こが作品の味なのかがはっきり
440 '.... 3rd .....
                                                 (使っているのはシンセ・バイオ
                                                                         しているのが長所です。
450 A(13) = "G4GGBBBBBGGDEF2": A(14) = "G4GGBB
BBD4E4F2"
                                                 10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2)
460 A(15) = A(3) : A(16) = A(4)
                                                 20 CALLVOICE (a45,a3,a45,a3,a45,a3,a45,a3
470 B(13)="GGG4BBB4GGDDEEFF":B(14)="GGG4
BBB4DD+EFF+GG+A"
                                                 30 DEFSTRA-T
480 B(15) = "G4GGB4BB{GFEDGFEDDD+EFF+GG+A}
                                                   T="T255
                                                 50 PLAY#2, T, T, T, T
1":B(16)="G4GGB4BB{GAGAGAGA}2{GAB>C}4G4<
                                                 60 A1="V1504L8B-4B-B-B-B-B-CDC4<B->F2.&
                                                 F4.E-FGF4.B-4.&B-AB-AFDC2.&C2.
490 C(13) = "GABGAB>CDECDEEDC BAGFEDE4" : C(
                                                 70 A2="<B4BBBBB>C+D+C+4<B>F+2.&F+4.G+F+E
14) = "GABGAB>CDECDE< DEFDEFF+4G4"
                                                 F+4.G+F+EF+4ED+<BG+>C+2.<B4.>D4D"
500 C(15) = "GABGAB>CDECDE GABGABDEFG4" : C(
                                                 80 A3="E2&EDEGF+DGF+DE4.F4FG4.&GFGB-AFB-
16) = "GABGAB>CDECDE (GABGAB (GGGGGGGG)2"
                                                 AFG2.F4.
510 D(13)="GFGFBABADCDCFEFE":D(14)="GEGE
                                                 90 A4="D-D-D-D-4D-D-E-FE-4D-8A-2.&A-4.B-
BABAGEGE(DD+EFF+GG+A)2"
                                                 A-G-A-4.B-A-G-A-4G-FD-<B->E-2.&D-4.
520 D(15)=D(1):D(16)=D(2)
                                                 100 B1="V1404L8DDDE-4.DDDE-4.DDDL4E-.F.B
530 E(13)="GGGGBBBBDDDDFFFF":E(14)="GGGG
                                                 -.A.B-.A.F.E-.E-.F.F."
                                                 110 B2="L8D+D+D+E4.D+D+D+E4.D+D+D+L4E.F+
BBBBDDEEFFEE"
                                                 B.A+.B.A+.F+.A+.L8A+G+A+D+4."
540 E(15)=E(5):E(16)="GGGGBBBBGGGGGGG4"
                                                 120 B3="L8R4R8D4DEDEGF+DBAGA4.R8F4FGFGB-
    550
                                                 AF>DD<B>C2.C<AF'
560 X=1
                                                 130 B4="L8FFFG-4.FFFG-4.FFFL4G-.A-.>D-.C
570 FORZ=XTO16:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z
                                                 .D-.C.<A-.B-.L8A-G-A-F4.AFC"
), E(Z), F(Z): NEXT
                                                 140 C1="V1403L8B-B-B->C4.<B-B-B->C4.<B-B
580 X=5:GOTO570
                                                 -B-L4>C.D.G.F.G.F.D.C.<G.L8AGAG4F"
590
                                      ....
    '●●●●● in たいこうやくひんホール
                                                 150 C2="BBB>C+4.<BBB>C+4.<BBB>L4C+.D+.G+
                          - セイロカ ン -
                                      ....
600 '0000
                                                  F+.G+.F+.D+.F+.<L8A+G+A+B4.
                                                 160 C3=">R2R2R4DD<B->C+4.R4R8R4.R2R4FFDE
610 '... composed & programed
                                      ....
                                                 2.AFC"
620 ' • • • • •
                 by "チャホ"シュウ" ケ"ンタイ ●●●●●
                                                 170 C4=">D-D-D-E-4.D-D-D-E-4.D-D-D-L4E-.
                                                 F.B-.A-.B-.A-.F.G-. < L8A-G-A->D-4.FC < A"
                               30>8f30
                                       40>BsS0
                      20>1s10
              10>ZI20
                                                 180 D1="V1303L4B-.F.B-.F.B-.F.B-.>E-.F.G
              50>PEr0
                      60>XqP0
                               70>EZp0
                                       80 >pX00
                              110 >N690
              90>KHd0
                      100>aSm0
                                      120 >5aKØ
                                                  F. < B-. > C. C. < A. F.
                              150 >BWI0
             130>7ED0
                      140 > DHKO
                                      160 >TSI 1
                                                 190 D2="B.G+.B.F+.B.F+.B.>G+.F+.G+.F+.<B
                              190 >MWP0
                                      200 > IkD0
                      180 > V4 P0
              170>EVV1
                                                 .>C+.L8F+F+F+B."
                              230 >SDh0
                                      240 >8vb0
             210>VXP0
                      220 >q I U0
                                                 200 D3="R2R2R4>L8GFD+E4.R4R8R4.R2R4B-AFG
              250>nI30
                      260 > WOOR
                              270 > JaM0
                      300 > 1uP1
                              310>Zkc0
                                      320 >B200
                                                 2. < F4.
              290>aB10
              330>Y0P0
                      340 > TYM0
                              350>00.00
                                      360 > DsM0
                                                 210 D4=">D-.<A-.>D-.<A-.>D-.<A-.>D-.A
                      380 > Rhan
                              390 > jch0
                                      400 >URN0
             370 >DTPA
                                                 -.B-.A-.D-.E-.L8<A-A-A->D-4.<FFF"
             410>9KO0
                              430 > UAD0
                      420 > VCN0
                                      440 >S1P0
```

ないかは好きなようにしてください。 そのかわり、鳴らして後悔しても知り ません。また会いましょう」。

450 >oxH0

490 > GYe0

530>wUM0

570 > dGG0

610>x9J0

460>Ck30

500>5Rp0

540>9RB0

580 >FYRA

620>7400

そのゴチャゴチャがおもしろかった んだって。バックに青い地がしいてあ る部分だけを打ちこむと、バッバカバ ッパッではじまり、カオスへ突入して いく気分が味わえます。

470>EuN0

510>SuW0

550>7f00

590 > VmL0

480 >Ghv0

520>8130

560 >KARR

600>7wJ0

演奏ループの行560~580では、1回目のループはぜんぶ演奏して、2回目からは添字5系から演奏するという仕掛けになっています。

# ■■■■■ドルアーガの塔「BGM」

220 PLAY#2,A1,B1,C1,D1

230 PLAY#2,A2,B2,C2,D2

240 PLAY#2, A3, B3, C3, D3

250 PLAY#2,A1,B1,C1,D1

260 PLAY#2,A4,B4,C4,D4:GOTO220

電波新聞社「ALL ABOUT namco」 掲載の楽譜を参考に作られた作品。作 者のコメント「BGMが気に入ったの で作った。楽譜片手にコツコツ打ちこ んでいった。音色は本物に似せようと せず、気に入っていた音色を使ったところ、たまたまいい音になった。各パートの音量のパランスに気を使った」。ちなみに、そ一さりやん・はにまるは、SILVER SNAILの音楽担当でもあります。

# 

講 歩っちゃん

# 和当の流

サティ『ジムノペディ』のメジャーフ

# ############ 和音とはなにか

音楽の3要素として、リズム、メロディ、ハーモニーがあるということは、音楽の教科書以来おなじみの事実。FM音楽館でとりあげている作品たちも、もちろんこの3つの要素が混じりあって楽曲となっている。リズムについてはよく取り上げているので、ハーモニーに関する話題をとりあげてみよう、というのが第1回の趣旨である。

音楽の流れのなかではいろいろな楽器が同時にいろいろな音を出す。これをある時点で切り取り、どの音が鳴っているのかをならべると和音になる。管楽器のように、ある瞬間には1つの音しか出せない楽器もあるし、ピアノやギターのように、1つの楽器で和音を出すことのできる楽器もある。

【譜例】



# 【プログラム例】

10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)

20 A\$="03L4 G2. D2. G2. D2."

30 B\$="05L4 RF+2 RF+2 RF+2"

40 C\$="05L4 RD2 RC+2 RD2 RC+2"

50 D\$="04L4 RB2 RA2 RB2 RA2"

60 E\$="06L4 RF+A GF+C+ <B>C+D <A2."

70 T=66:PLAY #2,"T=T; @12V6","T=T; @16V15"

"T=T; a16V11", "T=T; a16V11", "T=T; a16V11",

"T=T; 042V15", "T=T; 03V12"

80 PLAY#2, A\$, B\$, C\$, D\$, E\$

クラシックでは、厳密に楽器 ごとの楽譜を書くのだが、ポップスでは、かんたんに和音を示 すコードネーム(和音の名前)を メロディの五線譜の上に付ける ことがよくある。

つまり、コードネームは、音楽をある時点で縦に輪切りにしたもので、これが横につながっていくことで和音の流れができていく。ハーモニーはおもにこの和音の流れを取り扱う。

# ########サティのジムノペディ

かたい話は少しおいて、上のプログラムは、フランスの作曲家エリック・サティ(1866~1925)の『ジムノペディ第1番』のさわり。有名な曲なので、どこかで耳にしたことがあるんじゃないでしょうか。どう聴いても美しい和音の流れはハーモニーの話をするのに適切な題材。

# 

ポップス風にコードネームを 付けると、譜例のようにGM 7-DM7-GM7-DM7と なる。このMフというのが今回 のテーマ、メジャーフthを表 す記号である。ちなみに、Mは かならず大文字。小文字だとマ イナーフthを意味することに なる。

一般に、コードネームは、元になる低い音(ルートと呼ばれる。上の例ではGとかDとか)とその上に和音をどう並べるかの指定(Mフ)でできている。ドのルート音の上にメジャーフthをならべると、ド・ミ・ソ・シ。だから、GMフはソの音の上にMフを、DMフはレの音の上にMフを加えた和音になる。

さて、CM7にもどって、この和音の構成音を見ると、ド・ミ・ソはルートがCの長調の3和音、ミ・ソ・シはルートがEの短調の3和音。単純にいえば長調が明るい感じ、短調が暗い感じなので、メジャーフthという和音は明るくかつ暗い、微妙な感じの和音となる。これがM7の和音だけでも美しい、と

感じる原因になっている。

# ####ジムノペディの和音の流れ

『ジムノペディ』の和音の流れ を構成音で見ると

G B D F# (GM7) ↓ ↓ ↓ ↓

# D A C# F# (DM7)

というふうに流れている。ル ートはG→Dのふつうの動き方 だが、その上の和音はF# はそ のまま、B→A、D→C#と他の 2つは少し下がっていて、ルー トの動きを中和する働きをして いる。この2つのコードの関係 は、似てるようでちょっと違う という間柄だ。もともとMフが 長調と短調の中間の感じ、2つ のコードの間の音の動きも動く ようでそんなに動かない、とい うことから「ジムノペディ」の宙 に浮いてるようなフワフワした コードの流れが生まれる。 90 GOTO 80 と付け加えて行80をループさせ ると、この気持ちのいいコード

の流れにすっとひたれる。

MSX・FANてはひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログ ラムは「ファンタム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿 の〇Gコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで 送ってきてほしい。力作を待っている/

オリジナルのプログラムなら、シャンルはと くに問わない。ゲームやかんたんなツール 類、見て楽しむだけのものなどなんでもO

を実行してリストを表示したときの画面数 (たたし)画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。 ●RP部門 1画面タイプ

- リストが1画面(24行)以内の作品
- ●RP部門 N画面タイプ
- 1 画面を超える5画面以内の作品
- ●日日部門 10画面タイプ
- 5画面を超える10画面以内の作品 OF PERPS

10画面を超える本格的な作品。プログラム の長さは問わないかわりに、作品としての 完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、含以 下の事項を書き添えた解説の手紙をつけ

★応募書類の規定

1 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙1枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(PPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータ の一覧など)

5プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書 を参考にしたら、出版社名と号数、ページ 数など)

郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字 も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- 1枚のディスクまたはテープに複数のプ ログラムを入れての投稿はかまわないが、 すべてのプログラムに対して解説の手紙を 書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝 礼と掲載誌、および作品のオリジナルRO Mカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場 合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上 げている。また、アイデアしだいで市販ゲー ム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第15回季間奨励賞

7月号から9月号に掲載された日P部 門(画面数が10画面以内)の全作品のなか から、アイデアやテクニックに優れた作品 を1本選び、奨励金として3万円を差し上 げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のF P部門奨励賞とあわせて10月号のファン ダムスグラムのページでおこなう予定です。

●第3回FP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されたFP部 門の全作品のなかからもっと「宇宙摩叭 高いと思われる作品を1本選び、奨励金 として5万円を差し上げます。

FM音源を使ったプログラムを募集。な お、プログラムにはREM以外に小文字の アルファベットは使わないこと

また、作品はすべてBASICのものに かきる。ツールを使用した場合は変換して から投稿のこと

作品の応募はテープ、またはディスクに セーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙 1 枚(コピー)を使用すること。また、各 作品ごとに作者自身のコメントをできれば 別紙につけてほしい。

- . 郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

エスプリのきいた29字×29行以内(短い もの大歓迎!)のオリジナルプログラム。F M音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォー ラム「お題」を参照されたし。

- ●自由部門
- 題材は自由。センスの見せどころ。
- ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 @タイトル

コプログラムを作成して一キに参与にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

京郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制 度をとっており、3回採用されるとMファ ンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定 価で1万円以内)が授与される。また、毎 月、光る1本に記念品をプレゼント。くわ しくは109ページの下欄外「特典」を参照。

絵を描くことが好きな人のためのCGコ テスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。どちらの部 門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部 門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラム でも、市販のグラフィックツールでも、本体 に内蔵されているCGツールを使ったも のでもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。 ●イラスト部門
- 1枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定 ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙)枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

- ・郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツー ル名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのラングと賞品が用意 されている。作品はビッツーの5人の審査 員により毎月評価され、みごと掲載となる と、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈す る。また、半年に1度の特別企画も現在検 討中/

# ゲーム制作護座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問 わずなんでもかまわない。ただし、以下の 規定にそって応募してほしい。

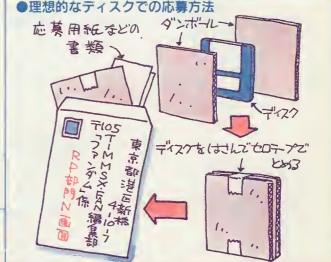
★応募書類の規定

〕住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかな らず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品 は市販の道もある。



# ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集してい ます。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

# す べ て の 投 稿 の あ て 先

# 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。

9109

●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿	応募用紙 編集部の整理番号	T						
投稿ジャンル	例: ファンダムのN画面への							
	④その他( )							
作品名	・ [ファイル名	]						
氏	フリガナ 							
名	( )歳   ネ   *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。							
住	フリガナ							
所	<b>一一一</b>							
7								
	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名							
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ ③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名など教えてください。							
アンケ	はい [雑誌名 年 月号 ベージ [書籍名・CD名 「参考にした作品名・記事名							
	いいえ							
7 -	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、 <mark>歌手、演奏者がわかれば教えてださい。</mark> 「作曲者 」 「歌手・演奏者							
	⑤ (CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。							
	「ツール名 「ロードの方法 	]						
	作品コメント							

# 5月期整理分(8月号採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、 8月号掲載選考のために5月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他 ②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム ●北海道 こつのドノーンを 体膜 (1) fourth 他③・笹塚 在都 | 分間耐久レース。石川伸之介 背景音楽演奏装置 他②/内田勝バトルフィールド/橋爪健二 ●青森県 よけろー、岩渕正宣 NORMAL RACE/鳥谷部達也 並べ、ネコ連よ 山崎貴史 ●宮城県 クロック 他③/阿部貴 ●福島県 ●福島県 エサノ渡辺剛 ●栃木県 竹中半ペノ麦沼匡 大宮操車場 沼尾弘志 ●群馬県 秩序回復 坂本伸幸 ●埼玉県 正方形、横堀君夫 ●千葉県 BLUE BALL,榊原光太郎 ●東京都 ラケット 他① 柳井田宏之 ガウガウ 桐山勝己 ガウガウ 相山勝己 隕石 他② 鹿島信二 ●神奈川県 地報道II 他④ 岩崎良幸 高速化プログラム 他① 網子柴電悟 LOCK ON! 神田適活 周波散刺定器を発生機 愛園俊郎 周波数測定器を発生機 常園後 LEGLETE 「赤崎和広 Dr.J~蔣本高志 AdvantagE P-I 大川原広志 ●長野県 Tiny Sprite Editor 小穴真已 カオスの伝説/旗町知尚 アシカの修行② 他主 本内眞 ●新潟県

神秘の天宮図 他① 岩崎朋美 ●富山県 N-FONT 他① - 長沢久紀 ●石川県 FIGHTING BET 他①牛木隆文 受は勝つっ! 他①/中本聡 ●岐阜県

あなたが助けてくれるでしょ? 他①/堀将 ???. 塚原修 はるかなる野望 ~良国・単楽編~/ 村瀬章夫 砂漠の攻防・柴田義雄

●静岡県 FONT EDITOR/原田雄介 ●愛知県
PASTEL BALL 他① 平野拓一
MAGICAL PLACE /鈴木達也

MAGICAL PLACE・動不達也

● 三重県

達人 他①/大西良ー

チェンシ君 / 長尾雄行

ボールなげ 他②/界外年応

HAPPY / 近藤雅彦

● 京都府

色覚 他⑥/倉田謙二 はんてんパズル/田辺公一

● 大阪庁
Visual Set Adjust / 田中猛彦
私でも助けるぞ/ 他① 吉村一真
えいゆうものがたり/ 寺嶋美信 スペロフものかたリグラ鳴奏信 対戦型シューティング/伊藤な一朗 LINES/山本健司 ガケクルマ 他①/上田修司 スーパーカブ '90 他③/服部勝吾 金を復生 ●兵庫県

者のTAKE A CHANCE 他心 長谷川誠 まわしゃいいってもんじゃねえ 他! 中西英之
●広島県

FOUND FOUND。出島裕和 THE LITTLE WARS · 木本雅文 MSX GAME PLAYER'S~, 植上版人 HomeKeeper Vers.1.2 谷口和博 ●香川県

KUSI 他①/浮田英明 ●福岡県 BLOCKこわし、兼田和男 ●能水県 SQM / 寺田伸夫

AVフォーラム

●北海道

円だけで書いた花/後藤淳 馬州・野口丈彰 おどるはこ 他① / 源野久志 ある平和な客船での夜に / 楠橋頂 大和魂 / 小倉和秀 パトリオット 奈良部修 ●岩手県 夜明け 他③/中崎孝司 ●宮崎県 いろ紙が重なる他①/三浦伸之 ●秋田県 MSX turboR/柴田貴輝 ●山形県 停電/伊藤剛 ●福島県 モールス信号/臼田優愛国 他①/三浦康之 ●茨城県 みちびかれしゆうしゃ。度辺教 シンバル/大西正大 夜景で見るドーナツ化現象 他② / 羽島喜代志 ●群馬県 音 白岩裕幸 音 福島宏和 普 権馬な利 「モネからりへかけ」へ……「ポ木大介 ●埼玉県 レーザー 他②/宮錦純 パワー全開・渡辺智彦 西の空の星の動き 他② 岩本圭介 現れた電光灯、川久保賢― あかり 他① 違冬樹 SUPER FAMICON 斎藤雅司 ●千葉県 磁石 本告謙郎 BLIND 展辺第一 恐怖/復活パン人間 川崎有亮 はぎもときんいち必殺技 繁PON??? ???/ 和田計介 ぎょびちゃん 他①/いのばひろみ 期待の8マン/寺分教室 ●東京都 100倍になったあれ、平正時 ふしぎシリーズその | 「いせき」/??? 時限リ〇ット装置 他①・岸間航 流れる星、芹沢剛 チャイム 他①/村瀬昭一 最後のニュース 他⑤/清 清水政之 そんな日もあった/柳沼寛 コナミ株式会社 他②/鹿島信二 F M音源がなくても・・・・/川平修 ほうず 他①/広田教 ●神奈川県 普通のボウラー 他② 平澤伸一郎 懸り/原田俊介 バーコードの悲劇 他②/高畑基海 かんばいIIIKARIのじじいへん/笠間貴之 ● 長野県 大助花子 / 戸田繁数 ニュース連報 他⑨. 木内靖 ●新潟県 平行線 古岡孝弘 ●石川県 こんな人もいる 他① 池崎政実 ●福井県 対角線作図メーカー、北川航 ●岐阜県 ドップラー効果/中原智 ●静岡県 電話/柿島剛 アルミ缶の最後 一鈴木雅博 ●愛知県 一斉射撃 ′ 佐波健大郎 ムキムキシュワちゃん。/ 原架空の世界 / 鈴木吉典 藤原昭宏 タイトルだけでもっ!!/東山宏之 飛行シミュレーター/小野弘奉 ●三重県 にぎやかな音 他③ 森康則 モールスシンゴウ 他② / 加藤敏行 工事 · 笹木佑記 ET 他②/大西良一 ●京都府 ウズマキ / 山中耕 音. 音. 他②/ 岡本治 TVのちょうしが悪い / 宮山智一 重たいリスト 他① / 井上将吾 ●大阪府 ココハドコ? 他(1 吉村一真

ノイズリダクション 他3/森津正臣 こんな人がいる/竹内陽一 時代にとりのこされた一品/橘拡伸

●兵庫県

ウィンカー 寺西活朗 スーパーファミコン/山田泰司 じしん 他②/生島大 ●奈良県 土星人と火星人の戦い。千葉まさのり ●和歌山県 手術 他②/川辺竜也 ●鳥取県 流れ星 井木康雅 ●岡山県 ポンコツRCカー51m走、藤井久生 ●広島県 電話の音 他①/浜崎大輔 ふとん干し 他③/宮田栄治 サークルの神様 松本寿晃 ● 學療県 雨塩崎貴司 ●高知県 ハチャメチャサウンド脳天爆破!/岡林大 ●福岡県 非げき 宗浩太郎 斜線スピン 兼田和男 ●熊本県 よくいる技術の先生・村田猛 朝/高橋幸宏 ●大分県 番組中に・・・・・他②/工藤照一 さっかく/三浦啓 ●鹿児島県 UFO出現//。斎藤博英

FM音楽館 ●北海道 たきび 他① / 米村聖次 ソーラン節 他② / 小倉和秀 ●青森県 「イース」よりBattle Ground 他② 安田維也 ●宮城県 ●呂塚県 「ジーザス」よりいむしつノ八重樫邦雄 「ドラゴンクエストⅢ」より勇者の挑戦 藤田浩志 おもちゃのシンフォニー 他②ノ 後藤道彦 ●秋田県 KAZ SAMBA 他②/大森一浩 ●福島県 無題 他⑤/橋本道弥 ●栃木県 「ドラゴンクエストN」よりジプシーダンス 他③ 新井隆之 ● 胜 医. .... Illeagal function call/福島宏和 ●埼玉県 雪のおどり 他④ 柳橋清隆 ●千葉県 ドラゴンクエストド」より楽しいカジノ 他① 及木将利 希望の票 他③/松村弘和 Swing Waltz 他③/吉田正典 「ソーサリアン」より消えた王様の枝(ダンジョン), 高田麻也 ●神奈川県 ● 神奈川県 「ファンタジーゾーン」よりYADAYO 他① / 大内研司 「写大阪アドベナチャー」よりSTAGE2 他③ 東田武史 Welcome!! 他② / 金子雅生 Eの飛行 他③/小橋厚 ●山梨県 HANA(アレンジバージョン) 他①./ 小林大基 ●新潟県

「WIZARDRY II・リルガミンの遺産」よりオープニングテーマ 他① 岩崎朋美 ●宮山県 ●画山県
「三国志丁」より別弦諸国のテーマ 他②/平兼正人
●幹饲果
CARAVAN 他①/夏美賞
FCディスクンステムのテーマ 他⑤ 中島閉道
HI/ 他③/武山正志

●受知県 喜びの歌 他③ 松田勝 待ちほうけ 他⑧ 平野拓一 ●滋賀県 「ラスト・ハルマゲドン」よりオープニングテーマ 室内力 ●大阪府

◆大阪府 休い音楽 / 佐野幸雄 やすらぎ 他3 / 今井将来 BEATL 他2 福井英晃 ●兵庫県 「吉田工兼店」もリポスのテーマ 他3 西村洋介 こうかをかけて 佐々木太一

●奈良県 「聖拳アチョー!」よりROCK MIX 他① 越智学 ●和歌山県 スカボローフェア 他③ 堀内俊治

●岡山県 「天空の城ラピュタ」よりエンディングテーマ 他③ 河塚撃司 ●山口県

となりでねむらせて 他①/伊藤彰司
●福岡県 「三国志日」よりエンディングテーマ 他(9) 中西信明 ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門 ●北海道 地球の見える風景 他』 STREET FIGHTER HIP ●東京都

ポーイン沢崎誠 ●神奈川県 パーサス/指田博史 ●長野県

オーラ少女 他②/ 度辺誠治
シークレット・ザ・ガール 中尾俊文 ●岐皇课

月夜の芸術あるいは紫幡の少年/中原智 ●静岡県 うつひゃ~っ/ 度辺茂樹 釣人 他は 鈴木淳一

ウエイトレス。横山光 ● 基質県 THE SOFTS 山本道彦

●大阪府 アニイ!! 森津正臣 199X/山本俊 ●鳴取県 走りだしたらとめられない 猪口薬

●福岡県 梅度特殊機動戦隊 他① 瓜生誠 ●長崎県

浜辺, 田野下會光 ●脂本県 HYPERドラエモン、荒木原介 ☆紙芝居部門

●栃木県 是強? TANK君 田村真一 ●埼玉県 もしもあったら恐いシリーズ 伊藤文寿 つり 染谷俊一

●東京都 ●岐星県

●京都府

●京都府 悲惨の複数 和泉海士 ハラショー!! それゆけ! アンバンマン 北村茂原 ゲーム制作講座

●北海道 カルーンの鷲 「小岩秀和 四神英雄伝・壱「四神伝」。吉田良 ●宮城県 HYPER BASEBALL/三浦仲之 ●福惠県 スライムライム 2 / 稲川千鶴 ●群馬県 れ一す者 井ノ川順二 ●埼玉県 バランス 植口折夫 ●東京都 ● 東京都 戦慄伝 他① / 加藤晋歳 べてん師(仮) / 長嶋有 不死鳥伝説 / 西ヶ谷正人 家臣の一生 製本剛 ■長野県

まじっく・ばらだいす 竹内千博

広島県 秀吉の暗殺 他②/山本晋士 鬼神戦記, "池田博二







# そして合格発表の日…







# 山田 和範くん 早大商学部·中大経済学部 (海城高卒)



難関、早稲田の 壁を突破

學檢で問數表 《犯论的影 強蝗 强合铝!

# 無料急送

●右のハガキを今すぐ

ポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で! ☆東京 03(3318)6 受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



# 合格術の達人

●主任講師 萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理川(医 学部)に進学 東大在学中にあらゆる課目、あ らゆる試験で、ほとんとトップランクを維持し、 卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀 卒業生のみに与えられるもの。)

# 次はあな

合ったのは暗記法のお陰です は11月最後の模試まて偏差値50を は11月最後の模試まて偏差値50を 超えなかった私か何とか新テスト 超えなかった私か何とか新テスト で受験)、東大文Ⅲに合格 は11月最後の模試まで偏差値50を は11月最後の模試まで偏差値50を は11月最後の模試まで偏差値50を は11月最後の模試まで偏差値50を は11月最後の模式まで開た。 世界史を して東大合格!



療に商学部・早大一文 東大文川・上智文学部 東大文川・上智文学部

# ●偏差値急上昇‼●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記/
- 歴史年表も短期間にアッサリ○K /
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだって ヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 資格取得·社会常識 記憶術

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります

BUTUEF II

武南 宏治くん 東大理「類・慶大工学部 (筑波大附属高校卒)

失礼します

進路指導



くの東大合格作戦!









# 東大合格だり 慶応も合格ル

やったー 偏差値あが きたんだから! 大丈夫! って

# ●キミに届ける先輩からのメッセージ!/

受験もラクラク突破しました。勉強したら最後の模試で八番にったったが、中、いつも百番台・イチがバチが、中、いつも百番台・イチがバチが、でいたらいでした。成績も三五三人のでいた。大阪では、中三の十月中勉強を始めたのは、中三の十月中勉強を始めたのは、中三の十月中 暗記法でたちまち学年トップクラスノ



福島高校 斎

藤 (梁川中卒) 均

に最適の必勝法でしたソビ半分で楽しく続けまなるほと!と感心した

青山学院 + **有字附属高等部卒 女子短大英文学科** 幸 子 いつだけは、チョット、すごいな。てくれたのが、暗記法でした。こられるか、です。その方法を教えられるか、です。その方法を教えずかの時間に②多くの事柄を覚しかの時間に②多くの事柄を覚えば、ごんをないません。受験な力をないません。受験なりません。受験なりません。できない。 偏差値アップにすごい威力!

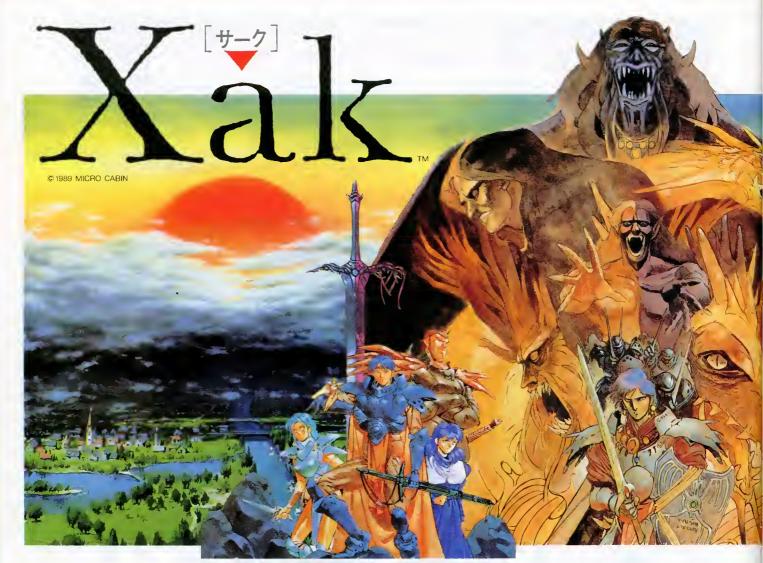
慶応大学経済学部 岡 山高校卒) 信

成功したの いたの 0 学生生活を送れるはすてすよ 受験に勝ちぬ っていました。今まての勉強にいたのか、この時 暗記 法を使えば、 はこ えは、もっとラクをは、まないの暗記法講座でしている。 の方法だけ! 方法は幾通り



やり方だと思う

見学園国文科 日大楼ヶ丘高卒 藤 範 子



































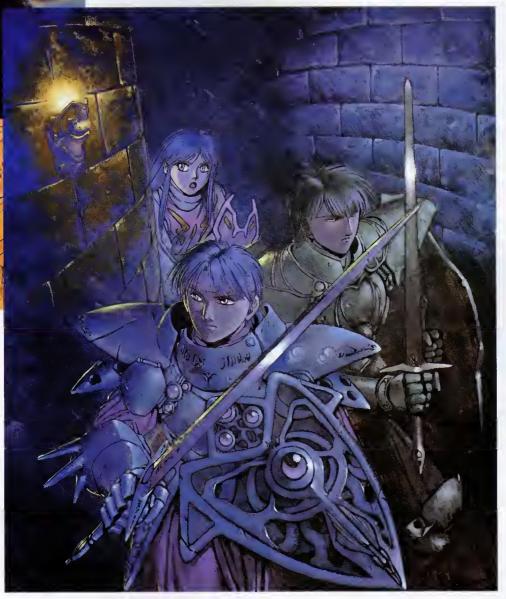


# The Tower of Gazzel

©MICRO CAB

一ガゼルの塔一

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。











※画面写真はPC-98版のものです

Game Design, Graphic & Scenario/川口 洋一島
Traps & Maps/久保 奏章
Op. Ed Graphic & Advice/ 柳島 秀行
Graphic/青木 交秀
Scenario Programming/山田 浩司
Programming/水井 勝也
伊藤 勝己
Sound/新田 康弘
福田 康文
瓜田 連接
Image Illustration/ 菊池 通隆
Produce/三曽田 明



MSX 2 MSX 2+ MSX R 对応 (要VRAMI28K) MSX MUSIC 与 MSX MUS

●PC-9801VMシリーズ/PC-88VA対応 5°2HD 3枚組 ●PC-9801UVシリーズ 3.5°2HD 3枚組 ●PC-8801SRシリーズ 5°2D 6枚組 好評発売中.// **THANKS PRICE! ¥7,800**(税別)

Xak series プレミアムグッズ付



株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

# この迫力は聞き逃せない./

遥かな魔王の迷宮へ、ミズマは聖騎士への第一歩を踏み出した。 玄田哲章、篠原恵美、飯塚昭三たちが、

> キミをイメージ・ゲームの世界へ連れていってくれる。 人気の声優陣が、臨場感たっぷりのサウンドに乗り、 くり広げるドラマティック・ゾーン。

感動と迫力の世界が、電話の向こうから、今やって来る。

# 山口勝平、速水奨……人気声優陣による 本格ダンジョン・ゲーム!



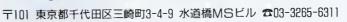
- ●話題の声優(山口勝平・篠原恵美他)起用。想像の世 界がビジュアル・アップ。
- ●各シーンごとに記念品をプレゼント!
- ●ラストまでいったら、抽選で豪華賞品をプレゼント!



京 ☆0990-33-991



# ノ ミルベ メディアル コーポレーション





プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分120円かかります。この番組は(社)全日本テレホン



granda ang ang ang ang ang THE THE THE THE THE THE

第一話『再開の迷宮』 アーティストの弟とロックミュージシャンの兄 美しい兄弟の幻想純愛ロマン。 耽美な世界へコンタクトしてください。

京 60990-313-801(YADI)

」い兄弟との純愛ロマン。





# AISTプロジェクトにおいてよ。

# ただいま第2期生募集中

明日のゲームプログラマーをめざすキミ、ザ・リンクスの「AISTプロジェクト第2期生」に応募しないかい。 会員&スタッフの評価はいつも厳しいけど、仲間同志でアイデア交換したり、ときには慰め合ったりして、みんな確実に進化しているんだ。 おまけに才能とヤル気のある人には、AISTターボRが無料で貸し出されるという特典つき。 もちろん、このチャンスをものにするのは選ばれた者のみ。われこそはと思う人は、いちばん自信のある作品をザ・リンクスまで送ってね。

# 【ザ・リンクスへの資料請求・入会申し込みは】

右下の資料請求券をハカキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。 〒604 京都市中京区烏丸通師池上ルナショナルビル3F 日本テレネット(株)リンクス事業部 くお問い合わせ>0120-251-063



© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません 視力回復の理論を築いた ベイツ式訓練法によりあなたの眼は教えます!

# 視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓 練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるので す。もともと近・遠・乱視・老眼などは病気ではなく、網 膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。 当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたト レーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化し ながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

視力回復 だっ てえ!? ーニング



₩A男くんの場合











# ●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージンクォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士と して視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログ **ラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士** レスター大学の理学・哲 学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米 国検眼振興協会でご活躍中。

# ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

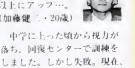
視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座な らそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニ ングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけ でムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば 特に有効。メガネやコンタクトはサヨ〜ナラ。この方 法を体験してみませんか!

# ■ 体験者の喜ひの声■

以前サッカーをやっていて メガネをかける必要を感じて いましたが、最近になってプ ログラムを開始。 3か月後の 運転免許の視力検

査にもパスし、0.8 以上にアップ… (加藤健二・20歳)



が効果は抜群! 視力が 1.0 以上に なりそうです。 (島田龍也・15歳)



上図の要領で送ってください 41 円 〒166 日本視力回復協会 私書箱44号

案内書送

n



# 日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方はお電話で パロ東京03 (3318)6111代 ● 受付: 朝9時30分~夜9時(年中無休)



LOTTE Orion





















現在、テレビ朝日、文 化放送、日刊スポーツ の解説者。ライオンズ のエースとして、通算 251勝などを記録。史上 初の1億円投手。愛称 とんび」



# 東尾 修めプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナント レース、日本シリーズを戦ってくれ。 最後はとんびが監督の最強球団オール スターズが待ってるぞ!!



方式投球

#=IL ▶ 1まつなが三両間 0 2おかだ。三右回回 3きよはら右右 4.おちあい指右 6にしむら中西

1人でも遊べます Cions 〒105-55 東京都港区新橋1-10-1

C 1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NIHON LINGUIST CORP.

もものきはうす初。オリジナルソフト第1弾!

# OUTER LIMITS

アウター リミッツ

キャラクターデザイン/悠宇樹先生

きゃっほーい!おひさしぶりじゃん♡ お約束どおり、パッケージソフト作ってるよん。 ピーチアップでつちかった、技術とパワーと〇〇〇心を イッキに放出しちゃって"もものき"の自信作にしあげてるから 発売日をワクワクでまつのだ!

今秋発売! Disc4枚組8,800円(税制)



© 1991 MOMONOKIHOUSE PU9102

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765



もものきはうす会社セミナーのお知らせ

日程: 1991年 8月31日土曜日・9月28日土曜日

時間:午後1時~5時

場所:チサンホテル新大阪

〒532 大阪市淀川区西中島6-2-19 PHONE(06)302-5571

持参品:筆記用具、履歴書、(あれば、イラスト、企画、サウンド、ブログラム、等)

セミナーに参加を希望される方は、あら かじめ官製八ガキでお申し込みください。 官製八ガキの裏には、ご自分の住所、氏 名、年齢、電話番号、学校名、希望職種 右記の日程から参加に都合の良い日 を明記してください。



●セミナー参加申し込みの宛先 〒590 大阪市堺市柳之町東1-1-7-A601 もものきはうす「会社セミナー参加希望」係

末山は 7 渡辺剛彰先生監修·指導 ましたが、記憶術を始めて、ぐんぐ きり言ってあぶない」と言われてい ん暗記できるようになり、とうとう 三学期でした。当時先生から「はっ 僕が記憶術を知ったのは、中日の

を野田 ても楽しく過ごしています。 りました。志望校にもみごと合 両立できるので、とてもやる気 心配でした。(中略)しかし、記 校に入れるのかどうか、とても は全くできず、しかも部活一筋 格!記憶術を始めて、毎日をと はでるし、楽しく勉強がはかど でたくさん覚えられ、部活とも 憶術を始めてからは、短い時間 でしたので、こんなことで志望 富山県

る

# ー時間で歴史年表丸暗記

D



高校合格) 谷田優子さん

も合格し、 績はうしろから数えるほどで、「希 10分で1時間分の勉強を楽々こなし、 始めて、今ではトップグループです。 望校はあきらめてください。と言わ います。本当にありがとう。 くり。自分でも信じられないほどで ー時間で歴史年号を全部覚えてしま いました。無理と言われた志望校に れるほどでした。しかし、記憶術を した。今では友達にも入会を勧めて した。はずかしいのですが、私の成 記憶術は私の人生を大きく変えま 先生・両親・友達はびっ

# 、生を変える最高の教材

熊本県

関高校合格)

(熊本県立南

山口和彦くん

ですが、成績があまり伸びなか た。それなりに頑張っていたの ら志望校は難しいと言われまし 「私は半年前、担任の先生か

:: 志望校合格!!

音流 か

`う

でたく

る

私は記憶術を始める前は勉強

るために

1)時間

に3位以内という高成績です。僕に 本当にたすかりました。高校でも常 れたのです。もうあとがないという もレベルの高い情報処理コースに入 高の教材だったのかもしれません。 とっても記憶術は、人生を変える最 無理だと言われた高校に合格/しか 短時間で覚えられたことは、

# バスの中で勉強し、名大合格



愛知県 本田孝次くん (名古屋大学

史の成績は、とうとう学年で一番に 報処理技術者試験を受けようと思い なりました。苦手の化学も克服し、 たところ、1往復する間にものすご ませんでした。そこで記憶術を始め 考書を読んでいましたが、集中でき でも記憶術は大変役に立っています。 記憶術を活用しています。入試以外 悲願の名大に合格しました。今は情 くたくさんのことが頭に入り、日本 半。この時間を活かそうと思い、 高校のバス通学は、往復で1時間

# ランクアップも簡単 記憶術なら志望校の

夢ではありません。ここで、北 織さんのおたよりをご紹介しま 見緑陵高校に合格された、東沙 をマスターすれば志望校合格は ふきとんでしまいます。記憶術 的な勉強をすればそんな悩みは てあきらめているあなた。効果 校に行きたいのに無理だ…なん 試験の結果で、自分はあの学

経済学部合格)

キミも今すぐ始めてみないか。 今からでも遅くない。

英単語までラクラク暗記 受験用歴史年表から

キミ知ってる? 受験必勝のため

全国から「合格」の声が も、記憶術で、志望校合格にチ ものをすべて発揮できたと確信 がり、受験当日、記憶術で得た めました。それからは成績も上 ったので、母に頼み記憶術を始 ャレンジしてください。 記憶術に感謝しました。」あなた / 発表の日、見事合格した私は、

れました。どんな勉強にも役立 知らずにいたこれまでが悔やま ったのかと嬉しくなった反面 んのおたより「記憶術を知って、 届いています。早稲田大学教育 格された方々から、喜びの声が 利用して頑張って下さい。… ちますので、あなたも記憶術を こんなにも効果的な勉強法があ 学部に合格された、藤島陽子さ いる記憶術、みごと志望校に合 受験生に絶大の人気を誇って

もしれない! ものにしましょう。あなたのラ つらいものでしょう。一日も早 イバルは、密かに始めているか く暗記テクニックをマスターし にとって、試験勉強は苦しく、 まだ記憶術を知らないあなた 受験勉強を短時間で楽しい

講座内容は

・大学受験コース

術の資料・無料贈 ●一般コース(資格取得向) T

# 東京(03)3317-2811 〈受付〉朝7時~夜9時•年中無休 (本校所在地)

東京都杉並区高円寺南1の33の3 東京カルチャーセンタ

項を記入して、

今すぐポスト

# 今なら「記憶術」の詳しい案内書を 左のハガキに必要事

テモテなのだ。 の「記憶術」が、 いま受験生の間でモ

**E**4

応用がきくうえに、効果もバッチリ 語まで、どんな勉強でも、ラクに暗 記できるからだ。しかも、丸暗記は 大な威力を発揮する。 もちろん、どんな科目にもやさしく ・受験ばかりか、中間・期末にも絶 それは、受験用歴史年表から英単

# 短時間やった方が効果的! **徹夜勉強するより記憶術で**

ろだ! 記憶術のすごいところは、一度おぼえ たら、めったなことでは忘れないとこ

リやるばかりが勉強じゃあない。そ るかが問題なのだ。 れより、いかに効率よく効果的にや う!ネジリハチ巻で毎日毎日カリカ たから一夜づけ、 おおいにけっこ

だからこそ記憶術なのだ。 試験の

をキミに伝授するのた。 が国記憶術界の第一人者かその秘術 法試験にイッパツ合格するなど、 ビリからトップへ。東大在学中に司 2の時、父から記憶術を学び成績は 神様として有名な渡辺剛彰先生。中 この記憶術をつくったのは、

●高校受験コース 全部でコー ス





























それぞれのケームの遊び方は本誌をごらんください。また、ティスクの取扱いに関しては、裏面の「付妻ティスク使用上の注意」、および本店144ページ『ティスク操作ガイド』をお読みください。

おなじみの『MSXプ ログラムコレクション 50本。①~8から選び 抜いて1冊にまとめた ムック+ディスク。

MSX MSX 2/2+用

定価1,980円(税込)





①国籍・年齢・性別・職業その 他いろいろ問わず

②ただし、応募作品は、オリジ ナルプログラムにかぎる。1人 何作品でも応募可

③作品の内容は、いいプログラ ムなら、ジャンルにこだわらず、 なんでもOK

④募集内容は、ファンダムとお なじ。RP部門1画面タイプ、 N画面タイプ、10画面タイプ、 FP部門、の4種類(それぞれの 規定は79ページ参照)

⑤第1次選考はMファン編集部 内でおこない、優秀な作品は、 Mファン大賞ノミネート作品と して本誌10月号、11月号に掲載 ⑤掲載作品について、しかるべ き第2次選考をおこない、右に かかげた各賞の授賞作品を決定 ⑦発表は、1992年1月号の本誌

もはや、気がついた人もいる だろうが、今回はFP部門もコ ンテスト対象作品とすることに した。自分の実力にふさわしい 部門・タイプを選んで応募して ほしい。8月20日必着。

また、上記の⑥にある「しかる べき第2次選考」とは、大々的な 読者投票による選考を意味する。 10月号、11月号につける特別用 紙で投票してもらい、それを集 計して各賞を決定するという前 代未聞のシステムだ。

このシステムについての詳細 な説明は、10月号、11月号でお

今回は、このシステムを用い るため、純粋に獲得ポイント数 によって受賞作を決める。した がって、ダブル受賞、トリプル 受賞などもじゅうぶんありうる ので、がんばってほしい。

グラフィック賞 賞金5万円 1名

サウンド賞 賞金5万円 1名

プログラミング 賞金5万円 1名

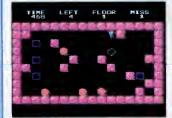
エキサイティング 賞金5万円 1名

アイデア賞 賞金5万円 1名

特別参加賞 オリジナルグッズ 100名

# ファン大賞作品の歴史

# 第1回『BOSIP



の福岡県・竹田賢二(GEN)作。当時大Ⅰ。そ の当時、「意外に奥深い正統派バズルゲーム」 という賞賛をあたえられる

# 第2回『GOLDIA



○大阪府・真鍋武志(Beta.K)作。当時高3。 その当時はやったアルカノイドのパロディだ が、なんだか奇妙なゲームだった

# 第3回『MARS』



○神奈川県·草薙昭彦(NAGI-PSOFT)作。当 時中2。コインを集めコンビニで買物をする んでも、見ているだけでも楽しいすごろくゲ

# 第4回『惑星歩兵戦』



○埼玉県・高橋吾郎作。当時高3。4人で遊 ーム。すばやい画面の動きが印象的だった

# ノめ切り、8月20日必

# ゲーム十字

# CONTENTS

- ●ゲームのぞき穴:信長の野望・武将風雲録☆今月 号も武将風雲録特集となりました。⇒P94
- ●歴史の散歩道:信長の野望・武将風雲録☆島津くんがタイムを競って日本を縦断!⇒P96
- ●マップコレクション:エメラルド・ドラゴン ∀お

待たせしました、ホルスの城塞マップの

登場です。⇒P98 ●第4回激ペナ大 会:激ペナ2☆4月 号で募集してから半 年後の決勝戦です。 ⇒P100





# ゲームの冷き穴

# 信長の野望・武将風雲録

# 女の子がいっぱいでう れしくなってしまう技

8月号で紹介されていた、お 姫様を見る技の応用です。やり 方は、(CTRL)を押しながら Bディスクから起動。お姫様の 顔が出たら(K)を押すといろん なお姫様が見られます。

(東京都/S.N.M・16歳)



女の子のなかにまぎれているおやじ



のかわいい女の子が、こんなにたくさん隠れていたなんて、なんてうれしいんでしょう。いちばん左の子がいいた。

# 織田信長にまつわるイベントを見つけたぞ!

福葉山改名のイベントを発見しましたよ。やり方は、まず実力モードで美濃国を取り織田信長を美濃国に移します。年を越すと沢彦という人が新年のあいさつに現れ岐阜に改名するようにすすめてきます。

(大阪府/片岡俊裕・17歳)



改名しますか(Y/N)?



○こうやって「岐阜」という地名ができた

# 神有月は、神無月より お得だって知ってた?

出雲国を持っていると10月が神無月ではなく神有月と表示されるという技が8月号で紹介されていましたが、この神有月にはすごく得をする秘密が隠されていたのです。

まず、出雲国(36国)で金山が 掘れるようになるまで開発の技 術革新のコマンドをくり返して ください。金山が掘れるように なったら神有月になるまでふつ うにプレイしてください。

神有月になったら金山を掘っ てみてください。行動力の許す かぎり何回でも掘れます。

(栃木県/久保井秀樹・17歳)

# ●さあ、神有月になったぞ。金山のコマンドを実行してみるのだ



○行動力の許すだけ掘れたぞ。うれしいな ☆出雲大社に集まった神様たち

がふしぎな魔法でも使ったに違いないぞ。



XAX

B

9

È

11

AXA

斑

0

はたないころには

A

€

ナルのニャー 7

ベットを

# 毛利元就の三本の矢の イベントがあったのだ

有名な毛利元就の「三本の矢」 のイベントを発見しました。

まず、実力モードの安芸国(37 国)の毛利元就でスタートしま す。このイベントは、毛利元就 が死ぬことが第1条件ですので、 毛利元就でほかの国に戦争をし かけて、わざと負けて死ぬよう



○「三本の矢」のイベントかはしまった



○残念だが3本の矢は折れなかった

にします。もちろん病死でもだ いじょうぶです。

第2条件は、毛利元輝を後継 ぎにすることです。 そうすると 「思い起こせば一年前…」と表示 され「三本の矢」のイベントがは じまります。けっこうおもしろ いイベントですので、ぜひ試し てみてください。

(宮城県/阿部毅・14歳) ☆これはなかなか。



○ 1本の矢は折れたが3本ならどう



○両川家とは小早川家と吉川家のことだ

○うまく籠城戦にすることができた。松永

# 必殺 // 大名殺し』のう ら技を発見したのだ!

大名が家臣に殺されてしまう という悲しい技です。入門、実 力どちらのモードでもできます。 大名は、なるべく戦闘力が低い ほうがうまくいきます。

やり方は、まず家臣の茶器を 没収します。つぎに、開発コマ ンドでその家臣が名乗り出るま でコマンドをくり返します。そ こで開発を任すとはじまります。

(滋賀県/新谷和哉・?歳)





●茶器を没収された





○名乗り出てきたなら命じてみるとするか





○七里頼周は信長を切ることができるか







D



儅

○このあと信長は七里賴周に切られた

# 自今的 日×日×日 のモ悪くない 屋で 公有書

# 茶器を奪われるくらい なら死んだほうがまし

松永久秀が1国しか持たない ときに籠城戦に持ちこみます。 降伏勧告か兵糧切れで勝つと松 永久秀は、「古天明平蜘蛛」とと もに爆死してしまいます。

(秋田県/武田敦・16歳)



●三国志Ⅱ



松永久秀



松永久秀



久秀は爆死するだろうか?

茶釜もろとも汁絶な 爆死をとげました

この平蜘蛛を 奪われるよりは

わが忠告を受け入れよ むざむざ敵に ○兵数が多かったり、兵糧が残っていると成功しない。降伏勧告よりは兵糧切れを狙ったほう まくいくはずた

# ●大航海時代

6月号に掲載した、卑弥呼が日 本から攻めてくるというウワサに ついてだが、読者から寄せられた 情報によると、三国志IIのガイド ブックに新君主でプレイしている くだりがあり、その新君主の名前 が卑弥呼となっている(もちろん 性別は女)ため、これと間違えたの ではないかとのこと。

調べてみたところ、確かにそう いう記述があり(結構まぎらわし い書かれ方だった)、もしかしたら 本当にコレのことかもしれない。

なお、反董卓大連合についてが、 いまだに決定的な情報は送られて 来ていない。はたして本当にある のだろうか?

2つのウワサとも、引続き情報 を求む。

7月号に掲載した、ランペルー ルのディスクを使って大航海時代 のエンディングを見るという未確 認の技についてだが、何人かの心 ある読者が確認してくれた。それ によると、ちゃんとその通りにで きるとのこと。

東京都の堀部岳夫クンがクリア 直前のセーブデータも送ってくれ たので、念のため早速こちらでも 確認してみた。

「ランペルール」をクリアして 「A一DISKを入れてください」と 表示されるので『大航海時代』の ディスクを入れると本当に大航海 時代のエンディングになった。

なお、第一発見者の佐伯直人ク ンと確認してくれた堀部クンには テレカをプレゼントしよう。

# ●武将風雲録

ウル技の報告が送られてきてい る武将風雲録だが編集部で確認さ れていないものを2つ紹介してお こう。まず最初は信長討伐令だ。

●シナリオ2で信長以外の武将 でプレイします。信長が10国以 上に領地を広げると将軍より使 者が現れ信長討伐令に加われと いってきます。加わると将軍と の友好度が上がりますが、加わ らないと友好度が下がってしま います。

(秋田県/武田敦・?歳)

そして、もう1つが本能寺の変。 ●実力モードでプレイをはじめ ます。まず、明智光秀に兵をた くさん持たせて丹波国に置きま す。その後織田信長と織田信忠 を山城国に置きます。山城国の



本能寺の変はシナリオ2でやってみよう

兵はほとんどいない状態にして おきます。そのままゲームを続 けていると本能寺の変のイベン トがはじまります。

(山口県/吉武直樹・?歳) 本能寺の変は、たくさんの情報 が送られてきているのだが細かい ところで条件に違いがあるので、 ぜひ確認して、編集部に完全な情 報を送ってほしい。

武将風雲録では数多くのイベントが隠されていますが実力モードでのみ起こるものが多いようです

# |津くん日本縦断!

読者参加イベントも3 回目。今度はどんなド ラマが生まれるのか?

# 3

毎回好評をはくしている、読 者参加イベントの第3弾は武将 風雲録「薩摩の国の島津くん日 本縦断戦記」(このおちゃめな夕 イトルは担当デスクFがつけ た)。夏休みの残りの日々を過ご すにはもってこい。 さあ、さっ そくチャレンジ/ のまえに、 右のカコミを読んで、まずは今 回の主人公となる島津くんにつ いてお勉強しよう。

ちなみに、なぜ島津くんを題 材に選んだかというと、担当S は大の島津ファンなのだ。戦国 群雄伝では島津がプレイできな くて悲しい思いをしたもんね。 今回は真っ先に島津でプレイし たんだよん(でも、有能なのに登 場しない武将が多いんだよな)。

# 患 A 津 O

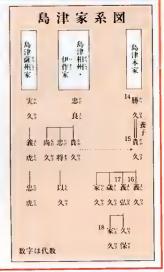
薩摩・大隅の守護職を歴任して きた島津も、14代勝久の頃には支 配力を失い、薩摩一国の統治もま まならない状況に陥った。加えて、 分家が本家をしのぐ実力をもつに 到り、薩州家の実久と相州家・伊 作家をあわせた忠良が勝久の後を めぐって骨肉相争う事態となった。

1533年日置南郷城攻めを皮切 りに、忠良は実久方の城を次々と 落とし、1550年には鹿児島に入城 を果たし、実久の勢力を一掃する とともに、勝久の養子という形で 忠良の子・貴久が守護職を継承し た。戦国大名島津の誕生である。

忠良の後を継いだ貴久は、まず 国内統一に向けて始動した。苦戦 の末、1557年蒲生氏、1569年菱刈 氏と相次いで破り、ようやく薩摩 の国を掌握することに成功した。

次なる目標は大隅の回復である。 大隅の豪族である肝付氏とは平衡 な関係を保ってきたが、1561年頃 から対立を深め、全面的な抗争状 態となる。弟の忠将を失うなど犠 牲も少なくなかったが、1574年肝 付兼亮を下し、ついに薩摩・大隅 両国を所領とし、南九州に名だた る戦国大名となった(ゲームでは この状態から始まる)。

貴久の後を継いだ子の義久は3 人の弟、義弘、歳久、家久(この4 人はいずれも名将で、島津4兄弟 と称せられる)の助けを得て勢力 を拡げる。日向の伊東氏、肥後の 相良氏、阿蘇氏を破り、九州の南 半分を統一し、龍造寺氏、大友氏 との九州三国志と呼ばれる苛烈な 争いを展開していくことになるの であった。



# n は 本

今回のイベントは、第48国薩 摩からスタートして、第1国陸 奥までたどりつく速さを競う。 じゃあ、全国統一すればいいん だと思うかもしれないが、実は 全然違う。プレイヤーの治める 国は常に1国のみ。敵国に攻め こむときはもとの国をカラにす る。いわば、大名行列のように、 諸国を移動していくのだ。当然、 移動を果たすためには、立ちふ さがる敵を打ち破らなければな

ない。戦略を駆使して勝利をつ かめ/ キミのウデの見せどこ ろだ。

その他詳しいルールは下の掟 の通り。よ~く読んで、くれぐ れもズルはしないように。

ちなみに、今回のイベントは 目標達成までにはそんなに時間 はかからないと思う。3時間も プレイすれば十分達成可能だ。 それだけに、いかにタイムを縮 めるかというのが重要になって

くる。1度クリアしたからとい ってそこで終わりにしないで、 何度も挑戦して、いい記録を目 指してほしい。

なお、今回はセーブを国を取 るごとにするため、データディ スクは最低でも3枚必要になる。 これに詳しいレポートをつけて 「歴史の散歩道・薩摩の国の島津 くん日本縦断戦記」係までふる って応募してほしい。賞品は例 によって、優勝者にゲーム2本、

島津



○このように自国を移動させつつ、北へ北 へとむかい、「国・陸奥を目指す

準優勝者にはゲーム 1 本をプレ ゼント。締切は9月2日必着。 発表は11月号の予定だ。

# 6 か 条 島津軍 鉄の掟

一. シナリオ2・実カモード・48国薩摩・島津義久でプレイ。薩摩 よりスタートして、1国・陸奥までたどりつくまでの年月を競う。 同じ場合は配下全武将の戦闘力の上昇値\*の多いものを上位とする。 二、侵攻ルートは自由。ただし、チェックポイントとして24国・尾 張と4国越後をかならず通過すること。

三、敵国に攻めこむときはかならず全武将をもってすること(かな らずもとの国をカラにする)。

四、武将はかならず初期配置9人のうちの6人とする。新たに配下を 加えてはいけない。仕官や戦場で寝返ってきた武将は即刻解任すること。 五、セーブは開始直後(1571年3月)と陸奥にたどりついた後、お よび、他国を奪いとった時点でかならずすること。

六、以上の規則に違反があった場合は無効とする。



政治80 戦闘74 魅力84

教養78

島津義弘 政治67 戦闘83



島津歳久 政治51 戦闘87 政治69 戦闘72

島津家久







喜入季久



種子島時堯 伊集院忠棟 上井覚兼 新納忠元 政治59 戦闘67 政治72 戦闘57 政治74 戦闘76 政治62 戦闘65

# 

# ■戦略について考えてみよう

まず、侵攻ルートの決定だが、 最短ルートを考えると、48薩摩 →46肥後(47日向)→44豊後→42 伊予→40讃岐→30紀伊→21伊勢 →24尾張→19三河(23美濃)→16 信濃→4越後→2陸前(3出羽) → ] 陸奥の順になる(それでも 最低12回は合戦をする必要があ る)。ただし、これがベストルー トとは限らない。プレイヤーは 常に1国のみ。合戦での敗北は 死を意味する。戦いにはかなら ず勝たなければならない。その ためには、多少遠回りをしてで も、強大な敵を避けて進むこと も作戦の1つといえる。例えば、 30国紀伊は鈴木佐太夫率いる鉄 砲集団。戦うにはちょっと手強 い。31国摂津→29国大和と避け るのが賢明かもしれない。

また、国をカラにして全力で 攻めこむ必要上、どうしても籠 城戦が多くなる。敵に籠城されるとそれだけ被害が大きくなる。 敵が鉄砲を多数もっていたらなおさらだ。しかも、我ら島津軍は鉄砲隊がメイン。野戦では強力な鉄砲隊も、城攻めとなると機動性に欠けるので、敵にたどりつくまえに甚大な被害を受けかねない。それならば、敵の兵力にあわせて余分な兵力は置き去りにし、必要最小限の兵力で攻めこみ野戦にもちこむだろう。

そして、とにかく早いうちに 攻めるのが得策だ。敵が軍備を するまえにというのが最重要課題となってくる。今回最大の敵 になるであろう、4国越後の 虎・上杉謙信。ただでさえ手強 いのに、鉄砲100で立ちはだかっ てきたら、勝ち目は皆無に等し い。そうならないためにも迅速 なプレイをおススメする。







○戦闘力をあげるには自分より強い敵を突撃で倒す。 うまく戦ってアップをめざせ/

# 今月のイラスト



今月は超常連の稲泉 知クンと一騎討ちトー ナメントに続いて採用 の続・続・三国志FA Nクンの2枚。

ただ、みんなの送っ てくるイラストは三国 志モノばっかりなので、 たまにはほかのゲーム (信長とか)のイラスト もほしいぞ!

# まとめ

今回のイベントのアイデアは編集部謹製。ところが、先日「歴史の散歩道」あてのハガキを読んでいたら、スタンプラリーのアイデアを採用した中沢竜一クンからまったく同じアイデアが送られてきていた。しかも、ほかにもおもしろそうなアイディアが書かれていた。う〜む、やるな中沢竜一。ここで、全国的にその栄誉をたたえよう。学生生活も楽しんでいるようで、

この調子でがんばってほしい。

ちなみに、前号募集した「オレにもいわせろ」あてにもちらほらハガキが届きだしたが、どれもかなり熱が入っていて担当者も読んでいてウレシイ。次号あたりでど~んと発表したいと思う。引き続き募集をしているので、武将風雲録など歴史シミュレーションの武将の能力値や登場武将についての不満や意見を送ってきてほしい。

# マップコレクション エメラルド・ドラゴン

# ホルスの城塞マップ

読者の熱い要望に応えて、 ついに誌面公開になった。 とくとご覧あれ/

ついに最後のステージとなる ホルスの城まで来た。とにかく 広くて、ややこしくて本当にイ ヤになってしまう。だが安心さ れるがよい、このマップがあれ ばもう迷うことはないのだ。

しかーし/ 道がわかったか らといって、まだまだ油断は禁 物/ ここに出現するモンスタ 一の強いの強くないのって(ど ので、すぐに装備しよう。

# っちなんだよ)。今までと同じよ うな戦い方は通用しない。まあ、 レベルが140まであって装備が 完全なキャラなら話は別だけど。 でも、それくらいのキャラだっ てそれなりの苦戦をしいられる はずだ。強力な防具が手に入る

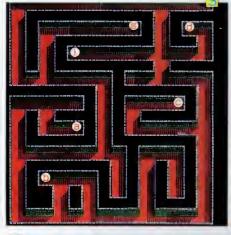
- 相互移動可能



# 1 F

やっと城内に入ったら えらく広いフロアに出 る。ここは3つの階段 以外なにもないのでム ダな移動は避けよう。

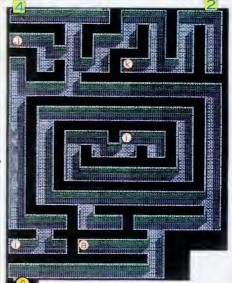
- a 回復薬
- bリキュールポーション
- cジルポーション
- 直テント
- hマジック・ボンネット
- ・ドラゴン・ヘルム



# 2F A

アイテムを取ってしま えばほかにすることな し。さっさとつぎのフ ロアへ行こう。シルバ ーリングとドラゴン・ ヘルムを買っていない 人は、すぐに装備すべ し。

- a回復薬
- bリキュールポーション
- cジルポーション
- d テント
- 「ドラゴン・ヘルム
- gシルバーリング



# 2F C

ここのフロアから3Fへつながっているので 先にほかの2つのフロアをまわってから正したほうが正りた。アイテムの取り残だ。アイテムの取り残はないか、フォーメーションはだいじょうぶか、特にハスラムの行動ととを忘れるなよ。装備は最強にしておけよ。

a 回復薬

」ドラゴン・ヘルム 」サジタリス・アロー

k・ワンド・オブ・アテナ

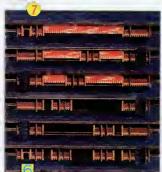




# 2F B

ここらあたりまでで、 レベルが120以上になっていない人は非常に 苦労してきたことだろう。先制攻撃をまとも にくらいすぐ死んでしまって、なん度泣きを 見たことか。十分レベ ルは上げておいたほう がいいぞ。

- a 回復薬
- c ジルポーション
- d テント
- e 破壊のルビー



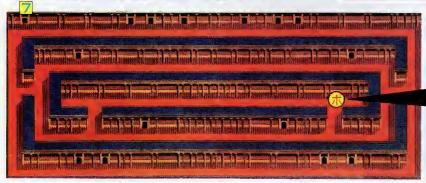
# 回廊

あとはここを通り抜けるだけで3Fへ 行ける。もう少しのしんぼうだ。



○これが編集部でクリアしたと きの装備だ。足りないものがな (静岡県/イスラム教の男・4歳)☆いったいこのハガキはなんだったのだろう。4歳という年令の男の子の考えることには少々ついていけないことがある。4歳といえば、「地球の温暖化を心配する少年」の

しかし、ページの横の隅でしかも、数行では8ページのゲーム十字軍には到底勝てそうもない。MSX魔法メット様に援軍を頼



# 3 F ティリダテスの間

めざすティリダテスは、もうすぐそこにいる。パーティ の装備やフォーメーションの指差し確認を忘れずに。



日か月にわたって行われた激ペナ大会も 今回でいよいよ最終回、決勝戦をむかえ た。さて、優勝はどのチームだ!!

さまざまなドラマのあった激 ペナ大会もいよいよ大づめ、右 にあげたベスト8同士がぶつか り合う大激戦である。しかし、 この土壇場にきても大波瀾が待 ちかまえていたのである。詳し くは各試合の経過を見てもらう ことにして、ここでは「1回コー ルドが出た」とだけいっておこ う。ベスト日に勝ち残ったチー ム同士ということで接戦が予想 されたのであるが……いやはや 激ペナのきまぐれは本当に恐ろ Llia

そういえば、今回の激ペナ大 会では本当にコールド試合が多 かった。予選から数えればゆう に100試合は超えているのでは ないかと思われるくらいだ。な にしろ激ペナ2というゲームは さっき圧勝したチームがボロ負 けするということがザラにある ので、完全にコールドを避ける ことはできそうにもない。ただ ひたすら、自分の打線が打って くれることを祈るしかないのだ。 さて、ベスト8のどのチームの 祈りが天に届いたのだろうか。

# 準々決勝 第1試合

# 21対24

# KOTOWAZAR VS FLAME ARMY

17対24とリードされたKOT OWAZARチームの9回オモテ の攻撃も2アウト、2ストライ クと追いこまれ、絶体絶命。し



かし、ここで5番かへみみあは ホームランを放ち、一矢報いた。 結局、チームはこの回4点を取 ったが、21対24で敗れた。



# 第3試合 準々決勝

# 18対5

# NEWFRIENDS VS NHK

N-N対決となったこの試合。 1回オモテのNチーム、NEW FRIENDSの攻撃は打者一巡の 猛攻撃で9点を取った。対して、



1回ウラのNチーム、NHKの攻 撃は6安打、2点どまり。NEW FRIENDSチームは2回オモテ でも9点取り、コールドゲーム。



# 準決勝 第1試合

# 12対2

# FLAME ARMY (S) ARTISTS

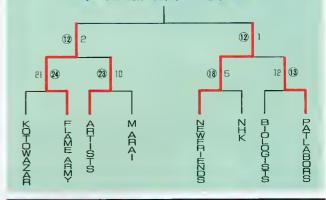
準決勝第1試合でまたもやコー ルド試合となった。2回ウラ、 12対0という絶体絶命のART ISTSチームは1アウト、ラ



ンナー1塁、あと1点取れれば コールドをまぬがれるというと ころだったのだ。だが、打球は セカンド正面の併殺打だった。



# 進々決勝以降の対戦表



# 第2試合 準々決勝

# 23対10

# ARTISTS VS M ARAI

絶好調のARTISTSチーム、し かし、この試合はM ARAIチー ムに押されっぱなしであった。 明暗をわけた7回オモテ、4番



あきやまの満塁ホームランなど で計7点取り、試合をひっくり かえした。その後も8回、9回 に4点ずつ加え23対10と快勝。



# 準々決勝 第4試合

# 12対13

# BIOLOGISTS (S) PATLABORS

点数をみれば12対13と接戦の ようだが、実際は一方的な試合 だった。BIOLOGISTSチーム の得点は4回と5回の2イニン



グだけ、対するPATLABORS チームは毎回スコアリングポジ ションにランナーを置く猛攻。 ついに8回、逆転に成功した。



# 第2試合 進決勝

# 12対1

# NEWFRIENDS (S) PATLABORS

準決勝で1回コールドが見られ るとは……。1回オモテで14安 打3ホームランを放ったNEW FRIENDSチームに対し、



PATLABORS F-44 5打数3安打で1点しか取るこ とができなかった。自分の力を 出すことなく無念の敗北。



ほどになり 歌

# 決勝戦 FLAME ARMY ® NEWFRIENDS全イニング完全中継

2

3

4

▣

いよいよ、決勝戦。両チーム とも準決勝で相手チームをコー ルドにした爆発的な打線を持っ ているので、この試合も点の取 り合いとなることは必至だろう。 ここで両チームをもう一度紹 介しておこう。 ●FLAME ARMY(東京都/三浦達也·15歳)☆1回戦B ONZES戦14対4、2回戦Y ATSUDERS戦16対5、3 回戦Z Z Z戦14対3、4回 戦SUSHIKUINE戦19対 15、準々決勝戦KOTOWAZ AR戦24対21、準決勝戦ART ISTS戦12対2。5人いるホームラン50本のバッターがこの チームの得点源だ。

●NEWFRIENDS(東京都/飯尾繁・14歳)☆1回戦JR A戦14対13、2回戦シード、3 回戦JAP CARS戦20対10、 4回戦PASOCOMS I I 戦 13対3、準々決勝戦NHK戦18 対5、準決勝戦PATLABO RS戦12対1。1番から6番ま でホームラン41本のバッターを 並べている。

一回オモテ

1番いーたの先頭打者ホームランで幕を開けた決勝戦。さすがにホームラン50本バッターのホームランは場外まで飛んでいった。つづく2番たうはセカンドゴロ、3番あるふぁ、4番ベーたの連続ヒットでもう1点追加した。2対0



先頭打者ホームランを打たれた N EWFR I ENDSチームは 1番、 2番、連続ヒットでノーアウト 1、 2塁のチャンスをつかんだ。ここ で3番さくまの打った打球はライ トスタンドにつきささる 3 ランホ ームランとなった。 2対 5



2回オモテ

味方が点を取ってくれて、見違え るようなピッチングとなったNE WFRIENDSチームのたけは このイニング、FLAME ARM Y打線をノーヒットに押さえ、最 後の打者(ピッチャーだったが) からは三振も奪った。 2対5



一方、FLAME ARMYのエースおみくろんは立ちあがり苦しんでいた。この回の先頭打者8番あけひらは内野ゴロに打ちとったものの、1番ふるやに2ランホームラン、3番さくまにソロホームランを浴び3点を失った。2対8



3回オモテ

FLAME ARMYの攻撃は打順よく1番に戻って先頭打者ホームランを放ったいーたから。期待に応えていーたはセンター右にはじき返す2塁打。しかし2番たうの打球は不運にもショートライナーでダブルプレイ!2対8



FLAME ARMYチームのビッチャーおみくろんも調子を取り戻してきた。NEWFRIEND Sの7番きよからこの試合初の三振を奪い、8番あけひらにはヒットを打たれたものの、つづく9番、1番を凡打にしとめた。2対8



4回オモテ

FLAME ARMYチームピッチャーたけのがんばりに打線も援護射撃だ。3番あるふぁ、4番ベーたの連続ヒットの後、5番がんまの3ランホームランが飛び出した。結局、このイニング4点を取って2点差とした。6対8



「ピンチのあとにチャンスあり」というが、このイニングのNEWF RIENDS打線はそんな感じだった。2番ふくだが凡退した後、 3番さくま、4番いいお、5番とみたの3者連続ホームランなどで 一挙5点を挙げた。6対13



5回オモテ

このまま引き離されてしまうのではないか、という不安が的中した。 6番でるたがヒットで出塁した後、 7番のホームランバッターしぐま の当たりはセカンドライナーに ……。痛烈な当たりだっただけに 悔やまれる一打だった。 6対13



5 回 ウ ラ

FLAME ARMYのビッチャーおみくろんはコントロールが狂ってきた。なんとビッチャーにボールを当ててしまったのだ。コントロールのないおみくろんからNEWFRIENDS打線は容赦なく5点を奪ってコールド。6対18



# ★6対18、5回コールド、NEWFRIENDSの優勝!

# 敗れた三浦達也監督の談話

ああ、敗れましたか、残念です。友達20人くらいとやっていちばん強かったのですが……。1番にホームラン50本の打者を置いたのは万が一ピッチャーがヒットを打った場合にそなえていたんですけれど……逆にこの打順があだとなって、ちくはぐな攻撃になってしまったみたいです。



# 勝った飯尾繁監督の喜びの声

ヤッタ!! 山形県の竹次郎くん勝ったぞ……いとこです。勝因はなんといってもホームラン41本の打者を6人並べたことです。レベルスイングなら41本でも十分ホームランになるんですよ。前大会負けてくやしかったんで研究したんです。これで友達が一生ボクのいいなりになります。





# 超強力 !/ 鉄甲船大砲攻撃

武将風雲録中最強のユニット、 鉄甲船。どこにも売ってないの で、めんどうでも技術力を500 まで上げて、自分で造るしかな い。そのため、これを使わずに クリアした人もいるかもしれな い。しかし、これを使うと戦闘 が格段にラクになる。

義の数々を紹介するぞ!

鉄甲船は積んでいる大砲によって攻撃する。その破壊力はこの上なく強力で、自分の5、6倍もの敵を、全く被害を受けずに打ち破ることも可能だ。しかも、海上のみならず、陸上の敵も撃てるので、海上から本陣を守る敵総大将を狙い撃ちにすることだってできるのだ。さらに、

# これが鉄甲船だ



◆ウワサの鉄甲船 のユニット。普通 の船より大きくて 頼もしい 一度大 砲攻撃の味を覚え たらやみつきにな るくらい強力だ 鉄甲船は射程が3ヘクスあるので、敵が鉄砲隊でも恐るに足らず。敵の弾の届かない位置から、一方的に攻撃できる。

いいことすくめの鉄甲船だが、 当然、海上でしか使えない。武 将風雲録では同じ国に攻めこん でも、どこから攻めこむかによって野戦のマップが変わってく ので、わざと海路を使って攻め こみ海戦に持ちこもう。うまく すれば、西日本ではほとんどの 国で鉄甲船を使うことができる。 コンピュータ大名は中盤以降に ならないと造らないので、西国 の大名は多少無理してでも、序 盤のうちに造っておくと有利だ。

ちなみに、鉄甲船を持っていなくても、敵が鉄砲をたくさん持っていたら、迷わず海戦を選ぼう。海上では船同士の戦いになるため、足場が悪く、鉄砲は役に立たない。純粋に数の勝負に持ちこめるのだ。



○海路でつながっている国へ攻めこむと海戦になる



●強力無比の鉄甲船。射程が3ヘクスなので、敵が近づいてくる間に全滅させることも可能

# 戦国手帖・生活の知恵 1 鉄 砲 は 自 分 で 作 れ !

鉄砲は基本的に自分で製造したほうがいい。一度に15までで、しかも完成まで3か月待たなければならないが、買うのに比べてはるかに安くできる(最安値で鉄砲1につき金10)。鉄甲船を造るのにも役立つよう、技術力を最高まで上げた国をいくつか造っておき、安く大量に鉄砲を手にいれよう。

一方、今井宗久から買うと、一度にたくさん、すぐ に手に入れられる。早めに今井宗久との友好度を上げ て鉄砲を大量に揃え、速攻で他国に攻めこむ策もある。



○技術力を最大まで上げてしまえば、鉄砲をかなり安く製造することができるぞ

鉄砲をいくら買いますか (1-15)? 島津義久

鉄砲ーにつき 43 鉄砲をいくら製造しますか (1-15)?



ト。でも高い なが値段のポイ でも高い

かかるけど り安い。時間は り安い。時間は

# 大将だけを倒す! 敵分散の計

ゲームも中盤以降になると、 敵も強大化してきて、どの国も 兵数・鉄砲数とも相当な数にな る。そのため、敵総大将が兵力 100で、しかも鉄砲隊だなんてこ とも珍しくなくなってくる。た とえあまり戦闘力の高くないれ ば、攻撃力はかなりのも持たせれ ば、2れにまともに立ち向かさ は、3倍の兵力でも勝てるかど うかわからない。しかも、地形 効果の最も大きい本陣に陣取る 総大将ならなおさらである。

この、大量の鉄砲を揃えた敵を打ち破ることこそ、武将風雲録の最大のテーマといっていい。海戦に持ちこめればベストだが、内陸国では不可能だ。対抗してこちらも鉄砲を揃えるのもいいが、それでも敵の3倍の鉄砲が必要になるだろう。それには、膨大な金と時間をかけなければならない。

では、どうやって倒せばいい のかというと、有効な(というよ り、ほとんどこの手しかない)作 戦がある。

まず、敵兵力に合わせて、攻 めこませる兵力を決め、野戦に 持ちこむ(籠城戦だと絶対に勝 てなくなるだろうから)。総大将 以外の敵を全力をあげて全て倒



○つぎなる狙いは、毛利討伐。しかし手強い。鉄砲が108もある



●第2ラウンド 敵は兵力を分散したため、 総大将の鉄砲は53に

す(ただし、討ち取らないようにすること)。そうしたらいったん退却する。そして次のターンにもう一度攻めこむと、敵は兵力を分散して布陣してくる。こうなれば、もうこっちのもの。各部隊を各個撃破すればいいのだ。もし、これでも敵総大将の兵力が多かったら、また同じようにすればいい。

兵力100の鉄砲隊を倒すのは容易ではないが、兵力20の鉄砲隊5部隊を倒すのはそれほど難しくはない。コンピュータの兵力分散の愚につけこんでの戦法である。



○予想通り、敵総大将は鉄砲100 こんなのまともに相手をしたらたまらない



**○**全力で総大将以外全員倒して、ここはひとまず退却



○鉄砲を優先的に攻撃。できる限り討ち減らして退却



●第3ラウンド。敵総大将は鉄砲36まで減った。これなら十分勝負になる



●総大将以外全員を倒す 残り兵力を比べて、大事を取って退却



●第4ラウンド 虎の子の鉄砲40で攻めこむ。ついに敵総大将は歩兵隊になった



●いよいよ残るは総大将だけ もはや、勝利は確実



◎手間はかかったが、被害は少なくてすんだ。まともに戦っていたらこうはいかない

# 戦国手帖 2 共同軍を徹底利用!

共同合戦は、依頼する大名と の友好度が55以上ならたいて い承知してくれる(ただし、その 大名と攻めこむ国の大名が同盟 を結んでいる場合はダメ)ので、 積極的に利用しよう。

例えば、上のように、敵本隊が鉄砲をたくさん持っている場合は、自分は後方で静観し、共同軍を前面に立たせよう。強力な鉄砲攻撃の前に勝ち目はないが、全滅寸前まで勇敢に戦って(どうせ将来の敵になるのだ)敵の鉄砲を減らしてくれる。

そして、共同軍が退却したら、 すかさず自分も退却しよう。共 同軍への謝礼を払うのは合戦に 勝ったときのみなので、タダで こき使うことができるのだ。



●自分は何もしないで、さんさん共同軍 に戦わせておいて



○共同軍かいなくなったら、退却。割礼 も払わない う~ん、なんてずるいの

# 戦国手帖 3 婚姻は結んじゃダメ!

共同合戦を頼むために、いく ら友好度を上げる必要があるか らといっても、婚姻、つまり姫 を他国に送ることだけは絶対に してはいけない。

というのは、姫を嫁に送った 国に攻めこむと、信用を失い、配下の武将の忠誠度が泣きたく なるくらい下がってしまうのだ (この時代の婚姻は人質を送る ようなものだから、その人質を 見殺しにすれば、人臣の心が離れるのは当然といえる)。しか も、婚姻は同盟と違って破棄す ることができず、たとえその大 名が死んで、他の誰かが跡を継 いだとしても関係は持続される。 つまり、一度姫を嫁にやったら、



◆婚姻関係が完全に足かせになっている これでは領土拡張もままならない

その国にはずっと攻めこむこと ができなくなる。

一方、姫をもらった側は特別な制約はない。もし、他国が婚姻の申しこみをしてきたら、すかさず承諾しよう。そうすれば、もうその国から攻めこまれる恐れはなくなる。

# 鉄砲なんて怖くない! 個

野戦のみの技。2部隊以上で 攻めこみ、おとり部隊をつくる。

本陣をカラにすると、敵は本 陣を落とそうと総大将のもとを 離れてこちらに向かってくる。 敵がなかほどまで来たら、おと り部隊を本陣に戻す。すると、 敵はまた総大将のもとへ戻って 行く。これを繰り返して敵を足 止めしておき、その間に主力部 隊が敵総大将を集中攻撃すれば、 ラクにやっつけることができる。



○敵の兵力配置を見る。兵力全体では劣勢だが、敵総大将だけが相手 なら勝ち日がある





# 4 移動攻撃と奇襲は強いぞ! 戦国手帖・生活の知恵 意外に見落としがちなことだけど、ふつうに攻撃

するより、移動して攻撃したほうが威力があるのだ (やっぱり勢いがあるのだろうか)。よって、同じ敵 を連続的に攻撃する場合は、そのまま攻撃せずに、 隣接するヘクスに移動してから攻撃しよう。

また、夜や霧の日を利用した奇襲も有効だ。敵と 隣接している時、夜になったらわざと1歩下がる。 すると、敵がこちらに向かってくるので奇襲をかけ ることができる。これを連続してすれば、ほとんど 被害を受けずに相手の兵力を減らすことも可能だ。 もっともこちらの戦闘力が低いと逆に餌食になるが。



○ 1 歩限くとそれにつられて敵が移動してくる これを利用して連続して奇襲攻撃をしよう



**○**敵が行ったり来たりしているスキをついて、主力部隊が敵総大将を

# 力値アップ大作戦

天下統一のためには配下に優 秀な人材を得るのが必要不可欠。 とはいっても、有能な武将はそ うそうはいない。そのため、配 下の武将(場合によっては大名 自身も)の能力を上げ、優秀な家 臣団を形成する必要性が出てく

戦闘力は、合戦時に自分より 戦闘力の高い武将を突撃で倒せ

ば1上がる。突撃をすると相手 の武将を討ち取ってしまう可能 性があるから嫌だ、という人も いるかもしれないが、心配御無 用。戦闘力の高い武将は、突撃 を受けてもなかなか討ち取られ ることはない(どうしても心配 ならば、事前にセーブしておこ う)。

このことを利用すれば武将の

戦闘力を効率よく上げられる。 その武将より強い武将のいる国 を探し(なるべく複数いたほう が望ましい)、十分な兵力をもっ て攻めこむ。目的の武将を突撃 ですべて倒した後はたとえ勝て る勝負であっても、わざと退却 する。そしてその国にもう1度 攻めこんでまたその武将を倒す。 これを繰り返せば10ぐらいはか んたんに上げることができるぞ。

政治力は、その武将より日以 上政治力の高い武将のいる国で、 人事コマンドの教育をすればい い(1回につき金100)。その国の



○とにかく、なにがなんでも文化を80以上 に上げること。教育はそれから

文化か80未満なら1、それ以上 なら2上がる。 自国の領地内に 少なくとも 1国は文化が80をこ える国を造ろう。

戦闘力に比べて政治力のほう が上げやすいので、もう少しで 軍師になれる武将は積極的に教 育するといいだろう。





# 文化を上手に上げるには

文化を上げるには茶会を開く のがいちばんだが、一等二等の 茶器をもってしても茶会2、3 回に1回くらいしか上がらない。 それより、茶器を1か国に集め て武将に配り(1人に多く持た せても効果はない)、茶会に茶器 を持った武将を全員出席させる と上がる確率、上昇値とも増す。



●茶器は1人で持っていても意味がない 皆に配って茶会の効果を上げよう



# 賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエル のタマゴ	⑤メダカ のタマゴ
ラ		◎ ●	60	50 000	40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0
クク	型 超fばらしい	並みの努力で	上にれからに期	上いわゆる並の	主だまだ未熟
	作品に与えられる、師範代格の称号。	はもらえない、 優秀な作品に 与えられる。	待する、ちょ いウマの作品 に与えられる。	作品に与えら れる。オール 2的な称号。	だが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
質品必賞金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク1枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



# 青森県・ゴール前の魔術師 TOP GUN【トップ群】(FIツールディスク使用)

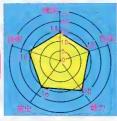
梅麿 先月の紙芝居部門の充実 ぶりからみるととてもさみしい 今月号でおじゃる。

ファンキーK それでもこのゴ ール前の魔術師クンの作品はな かなか笑えるぜ/

こんどる はじめの音楽がおか しいんだよね。









軍にエバーセントという エリートバイロットの操 縦する戦闘機が右へ左へ ロールして、かっちょい いところを見せておいて、 最後には墜落するわけで

おじゃるが、このかんたんな話をいかにお もしろく見せるかによって演出や魅力の評 価が決まるのでおじゃる。この作品はグラ フィックが特別じょうずなわけではないけ ど、見る者を引きつける魅力があるのでお じゃる。残念ながら、お聴かせできないが、 タイトル画面での音楽や、テンボのよさな どがすばらしいのでおじゃる (検)

# ハージョンアップしたグラフサウルスだマロ



ラフサウルスVer 2 0 ドッツー か 03-3479-4558 8月10日発売予定 2 DDディスク2枚組 12800円 MSX 2/2+ グラフサウルス Ver. 1.0を持 っている人は有償でVer.2.0と交換でき ます 詳しくはピッツーまで

もうすぐ、グラフサウルス Ver.2.0が発売されるでおじゃ る。今回はおもな変更点を紹介 していく特別企画というわけで おじゃる。

# ペンウィンドウとパレッ トウィンドウを常に表示

グラフサウルス Ver. 2.0を 立ちあげると、白い画面に2つ のウインドウが開くでおじゃる。 ペンウインドウとパレットウイ ンドウ、両方ともまえのバージ

ョンでは絵を描くまえに自分で 開かなければならなかったので おじゃるから、使い勝手はよく なっているでおじゃる。今回の バージョンアップは使い勝手と いう点に重点をおいていろいろ 変更されているマロ。

373

■ RGBの数値を変えて 調整できるようになった

# こんなときうれしい

なによりもうれしいのはこんな ときでおじゃる。ルーペを使って 作業しているときに、色を調整す る場合、今まではルーペを抜けて から調整していたでおじゃるが、 ルーペを使いながらできるように なったのでおじゃる。





**○**ヘンウイン! ウ自体は変わっ





おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「白龍伝説」長野県・渡辺誠治(I・I・I・2・I)●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「真夏の めぐちゃん♡」東京都・FIRE70002(1・2・2・2・1)「魔界の娘」長野県・渡辺誠台(1・2・1・1・1)「空に」新潟県・竹内直也(2・1・1・1・1)「Oppose 105 a thing to the angel」大阪府・北尾朋得(I・4・2・1・1)



梅麿 今月のイラスト部門はち よっと不調だったでおじゃる。 よくできていた右の2作品につ いて話してみるマロ。

アニイ! 三浦クンはさすがに 常連だけあってこなれているな。 こんどる でも、なんかまとま りすぎてるって感じだよ。

梅麿 人物の肌の色とかは基本 に忠実だマロ。影のつけ方なん かは初心者は参考にするといい でおじゃる。

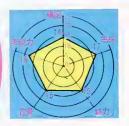
ファンキード オレさまとして は背景のメカがどんな風に動く のか見てみたい気もするけどな。 梅麿 それなら紙芝居部門に送 って来てもらうでおじゃる。

**のぐりろ** 利之木クンの作品を 見ていると目が痛くなるじょー。 アニイ/ この絵SCREEN Bで描いているだよね。

こんどる 迫力あるし、いいぞ って感じだね。この躍動感がむ ずかしいんだ。参考にしよう。

# 岩手県・利之木阿達 アクティの光(グラフサウルス使用)

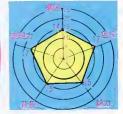






なかなか迫力があってい いと思うマロ。見てると 目がぼやけてくるのが損 しているでおじゃるけど。 SCREEN8の色数が

多いという特性をいかして髪の毛や服の色 をなん段階にも変えて、今にも動きだしそ うな迫力を作り出しているでおじゃる。あ えて苦言をていすればでおじゃるが、人物 のパストアップと背景の貧弱なところが気 になったでおじゃる。その2点をもう一度 見返してチャレンジしてほしいマロ。梅





三浦クンにはデッサンカ があるのでおじゃるから この構図にこだわらず、 もっといろんな角度から 描いてみるといいでおじ

ゃる。過去の三浦クンの作品を見てみると この構図が多いんだマロ。女の子の意味不 明な握りこぶしもなんか気になるし…… たとえば、オリジナルのパイクにまたがっ た女の子をちょっとななめ上から見た絵と か、いろいろ考えて描いてたもれ。何

# 京都府·三浦一誠 READY!! (グラフサウルス使用)



# 文字が使える

漢字ROMを搭載している機種 だけでおじゃるが、文字が使える ようになったでおじゃる。斜体や 影つきなど多彩な文字がつかえる ぞよ。もちろん色もつけることが できるでおじゃる。ちょっと入力 がめんどうなのが玉にキズだマロ。



# SIZE(サイズ)

大きさを1ドット単位(16× 16から32×32の間)で変える。

いちばん左が16×16、右が32×32

# OUT-L(アウトライン)

文字のまわりを線 で囲んでくれるで おじゃる。 ふちど おしゃる。 ... りってやつでおじ [6] ゃるな。

# SDW(シャドウ)

いわずと知れた影 つき文字でおじゃ る。右側にいろい ろな角度でつけら れるでおじゃる。

# BOLD(ボールド)

文字の太さが下の4段階に変 わるでおじゃる。

文字の太さはこの4種類

# ITALIC(イタリック)

9段階に文字が傾いていくの でおじゃる。斜体ぞよ。

だんだん傾いていくのかわかる

# PITCH(ピッチ)

文字と文字の間を字間(じか ん)というのでおじゃるが、こ の幅を9段階に変えることに よって、影付きや太字でも見 やすくできるのでおじゃる。

# こんなときうれしい

我々の描いた十字軍のトビラC Gを見ている人は気づいているか もしれないマロが、最近グラフィ ックの下のほうに文字が書いてあ るでおじゃる。今まではこんな文 字を書き入れるのにもルーペなん かを使って1ドットずつ書いてい たのでおじゃる。それからすれば、 文字が使えるというだけですごく 便利になったのでおじゃる。



のこのように文字を入れることもかんたん

# 栃木県・TAMUSAN 旅人の夜(ダ・ビンチ使用)





総合74点

これぞRPGの世界っていう雰囲気が伝わってく るマロ。光の効果がうまく描けているのが、成功 している理由でおじゃる。つぎはいろんなキャラ クタを出して、オリジナルのRPGの世界を作っ てみてほしいマロ。海

# 愛媛県・まいきー ハゲちゃん(グラフサウルス使用)



愛知県・松浦諭 フライキッド(EASY使用)



総合69点

女の子はよく描けているとおもうぞよ。でも、う しろにいるドラゴンの大きさが、いまいちわから ないでおじゃる。大きいのか、小さいのか、違う 構図を考えてみたほうがいいと思うぞよ。パース をつけるというのも手ではあるぞよ。稠

岡山県・KAKASHI 桜が咲いた日(DD倶楽部使用)



手前の枝の色を濃くして、人物 をうすくしたのはいいマロ。個

神奈川県・広瀬剛





どうしても左の空間が気になっ てしまうでおじゃる。梅



群馬県・ふこ

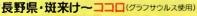


神奈川県・グラフィッ君 勇気 (パナソニックシステムディ スク使用)



BIT<sup>2</sup> (グラフサウルス)









総合74点

この絵からはなにをしているところなのかわかり づらかったでおじゃる。自分のイメージを他人に 伝えるというのはかんたんなようで、なかなかむ ずかしいマロ。でも、このキャラクタはおもしろ くていいと思うぞよ。獨



総合66点

同封してあったドラゴンボールもどきの絵にくら べるとオリジナリティがあっていいぞよ。構図と 背景をもうちょっとよく考えて描けばもっとよく なったと思うぞよ。もっとキャラクタに躍動感を 与えられたと思うのでおじゃるが……。 修

# セーブ・ロードがらくちん

ロードやセーブも変わって便利 になったでおじゃる。まえはMS Xのキーを押さなければならなか ったのでおじゃるが、今度は完全 なキーボードレスでおじゃる。



# スクリーンモード が変えられる

読者のみんなはあんまりお世話 になることはないかもしれないで おじゃるが、Mファン編集部で好 評だったのが、描画中からSCR EENモードが変えられる機能で おじゃる。今まではリセットしな ければならなかったマロ。



# 明日のCGコンテストを考える

梅麿 CGコンテストにそろそ ろ新しい部門を作ろうと思うの でおじゃるが、みんなはどう思 うでおじゃるか?

せみまる 紙芝居部門のほうは あんまり数が来ないようだけど、 イラスト部門のほうは30通く らいは来るようになったもんね。 のぐりろ でも、みんなまだま だ、練習がたりないも一ん。「初 心者が練習できるような部門」 がいいんだもーん。

アニイ! げっ、のぐりろがま ともなことをいったぞ。

梅麿 個人的には女の子のイラ ストしか受け付けない「美少女 部門」をやりた~いマロ。 ファンキード それより力強さ を追求する「筋肉部門」だぜ!



全員あ、あぶないヤツだな。 おまえ定期的に病院行けよ。 こんどる それならいっそ、読 者から部門を募集しようよ。 **柚麿** それはいい意見でおじゃ る。79ページのあて先にCGコ ンテスト「部門がほしいもん」 の係までハガキを出してたもれ。



社会人になってからはたんに署くて忙 しいだけの夏休みだったのですが、今 年は珍しく旅行があって夏休みっぽい。 久々に帰省するかという塾長である。

# 規定部門お題は「夏」

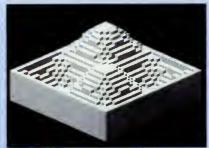
エアコンが普及して、姿を見かけることが少なくなりつつある扇風機です。界外年応クン(M)の作品は、RUNさせて、スペースキーを押すと回転がゆっくりはじまり、もう1度スペースキーを押すとゆっくり止まり……のくりかえし。羽根の回転の加速・減速や、回転が速くなると羽根が逆方向に回っているように見えるなど、うーん、うまくできているなあ。首振りはしないけれど、とてもリアルです。子どものころ、夏休みの2時すぎに扇風機をかけ、さらに団扇であおいでもらいながら昼寝をするのは、いまから考えると最高の贅沢だったなあ。

# 扇風機 \*■三重県 界外年応(16歳)

SCREEN5: COLOR14, Ø, 15: CLS: V= 128:Z=80:FORI=0T033STEP3:W=I/ 5.73:C=COS(W):S=SIN(W):LINE(V +C\*18,Z+S\*18)-(V+C\*5,Z+S\*5):N EXT:CIRCLE(V,Z),18:CIRCLE(V,Z ),5:LINE(126,98)-(130,119),,B :LINE(116,119)-(141,125),,B COLOR=(14,3,3,3):SETPAGE1,1 :COLORØ:CLS:L=Ø:FORX=ØTO7:FOR Y=0T05:A=X\*32+15:B=Y\*32+15:CI RCLE(A,B),15,5:PAINT(A,B),5 W=L/57.3:C=COS(W)\*16:S=SIN( W) \*16:D=COS(W+.35) \*16:E=SIN(W +.35)\*16:F=COS(W+.1)\*14:G=SIN (W+.1)\*14:LINE(A+C,B+S)-(A-C, B-S):LINE(A+D,B+E)-(A-D,8-E) 4 LINE(A+S,B-C)-(A-S,B+C):LIN F(A+F,8-D)-(A-F,R+D):PAINT(A+ F,B+G):PAINT(A-F,8-G):PAINT(A +G,B-F):PAINT(A-G,B+F):CIRCLE (A,B),4,4:PAINT(A,B),7,4:COPY (113,65)-(143,95),ØTO(X\*32,Y\* 32),,TPSET:L=L+2:NEXTY,X SETPAGE0: I=J/10MOD45: COPY(( I¥6)\*32,(IMOD6)\*32)-STEP(30,3 0)TO(113,65),0:K=K-(K<245ANDT )+(K>ØANDT=0):J=(J+K)MOD450:T =TXOR(INKEY\$=""):GOTO5

# 今月の1本

データがちょっと面倒で表示にも時間がかかるけれど、それだけのことはあるのが、今津クン(M)の「SIN&SIN」。サインカーブのデータをブロックにして縦横にかけあわせ、斜め上から見た3D表示にした作品です。勝因はモノトーンの影の付け方。この感じ、どこかで見たことあるなあ、と考えていたら、エッシャーの版画に似ている。どこか不思議な古代都市のようでもあります。



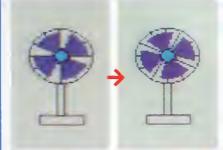
●奥から順番にフロックかならんでいき、最後にこのよう 完成。う一む、美しい、数学が美に結びつく好例です。

# SIN & SIN \*\* ■福岡県 今津善行(19歳)

1 COLOR, Ø, Ø: SCREEN7: SETPAGE1, 1: FORI=1TO6: COLOR=(I,I,I): NEXT: DIMA%(42), B%(42): P=ATN(1)\*8/31: FORJ=ØTO9: READA\$: FORI=ØTO31: PSET(I,J), VAL(MID\$(A\$,I+1,1)): NEXTI,J: COPY(Ø,Ø)-(15,9)TOA%: COPY(16,Ø)-(31,9)TOB%: CLS: FORK=ØTO31: FORJ=ØTO31

2 X=248-(J-K)\*8:Y=78+(J+K)\*2:H=SIN(P\*J)\*
SIN(P\*K)\*8+8:FORI=ØTOH:COPYA%TO(X,Y-I\*5),
Ø,TPSET:COPYB%TO(X,Y-I\*5),,TPSET:NEXTI,
J,K:FORI=ØTO1STEPØ:SCREEN,,,,,-STRIG(Ø)\*
3:NEXT

3 DATA ØØØØØØØ55ØØØØØØØØØØØØØØØØ556655ØØØØØØ, ØØØ5566666655ØØØØ5566666666655Ø,5666666 666666653666666666666661,344666666662 213444466666622221,344444466222222134444 44422222221



○いまいち不明確ですが、左が停止時、右が回転時の写真だ

お題からして、花火ネタはたいへん多かったのですが、ビジュアルものはいずれもいまひとつパンチを欠き、けっきょく音だけの鈴木くん(M)の作品が採用となりました。プログラムも短いことだし、まあ打ちこんでみなさい。ね、そっくりでしょ、と書いてる隣で「ギャラクシアンみたい」という編集担当の声。う

むむむ、そういわれてみればそのとおりだ。 電子音という性格上、ゲームの効果音のほう が似せやすい。ひとつここはギャラクシアン みたいな連発花火ということで……。

しかし何ですな。京都の大文字焼きといい、お盆のころに火に関連するものを見て、ご先祖さまだとか過ぎていく夏だとかを送り、やがて秋が来るという季節感に日本を感じます。

# 連発花火 ■静岡県 鈴木雅博(16歳)

1 DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DEFF NR(R)=INT(RND(1)\*R):FORI=6T01 2:READR:SOUNDI,R:NEXT:DATA31, 28:15:15:16:0:50 2 FORI=0T01:GOSUB5:NEXT

3 FORI = ØTO1:SOUNDI\*2,S(I):S(I) = S(I) + 1:IFS(I) > E(I) THENSOUND 13,0:GOSUB5

4 NEXT:GOTO3

5 S(I)=20+FNR(60):E(I)=S(I)+2 0+FNR(60):RETURN

#### 自由部門 地震・雷・チューニング

リストを見てSETAD JUST命令を見つければ もうだいたいのコンセプト はわかりますね。撃退サミ ークン(M)の初採用作品は とってもシンプル。つい先 日、東京でも大きな地震が あったんだけど、ちょうど 音楽制作でコンピュータ等 を使用中、真先にハードデ ィスクの安全をはかった自 分にあきれてしまった。



夜の東京

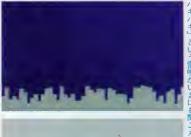
御台場から見た銀座方

**血?に突然光る稲妻、** 

#### 大地震だ』 ■宮城県 撃退サミー(14歳)

1 CLS:SCREEN1:WIDTH1:COLOR15, 1,1:FORA=@TD11:READM\$,U:PRINT MS:FORB=0TO100:X=INT(RND(1)\*U )-7:Y=INT(RND(1)\*U)-7:SETADJU ST(X,Y):NEXTB,A DATA...,0,...?,2,4773x5,4, よわったな,2,うわあっ,5,たすけてくれぇっ,8,かみさ ま!!,11,,13,,8,,6,,3,%,,0

おなじネライのものはまえにもあったので すが、SQRクン(M)の作品がもっともグレ ードが高い。真夏の都会の夜、稲妻が光る瞬 間をみごとに表現しています。グレイやブル ーなどの配色が勝因でしょうか。ビルの谷間 にガオー……というのは鉄人28号か。





#### 雷 \* ■千葉県 SQR(18歳)

10 SCREEN5,2:COLOR,1,1:CLS:CO LOR=(2,1,1,1):A\$="D20F7D24F5R 6F5R4F8D3G15F25": B\$="F2@R5E7R 12F7R3F7":FORN=1TO50:LINE(N\*5 ,RND(1)\*30+170)-(N\*5+6,255),2 BF:NEXT 20 A=RND(1)\*200:FORI=0TOA\*8:N EXT: COLOR=(1,4,4,4): PSET(A,60 ):DRAWAS:PSET(A,60):DRAWBS:FD RI=0TOA\*2:NEXT:PSET(A,60),1:D RAWAS: PSET(A,60),1:DRAWBS:COL DR=(1,0,0,1):GDT020

#### 今月の多冬や参

このコーナーのタイトルについては追求 しないでくれたまえ。さて、その第1回作 品はP I Cクン(M)から送られたコレ。タ イトルからして予想がつくことと思うが、 あえて写真も掲載しないこととしたので、 こっそり打ちこんでくれたまえ。さて、世 の中にはいろいろなモノがあるもので先日 塾長は本屋でいかにすればかんたんに安楽 死できるかを詳しく解説した本を入手した。

#### 自殺 ■福岡県 PIC(13歳)

10 COLORIS.7.7:SCREEN1.0:VPOKE8200.228:A
D=14336:FORI=0T031:VPOKEAD+I.VAL("8H"\*MI
D\$("10BAS43B10102844080B6415C2187EFFFFFF
FFE0E0E0E0E0E0FFFFFFFFFFFFFF".2\*I1-1,2): IFI=1STHENAD=504:NEXTELSENEXT:WIDTH32:KE FORI=3T020:LOCATE27.1:PRINT"AAAA":NEX T:FORI=21TO24:LOCATE0.1:PRINTSTRING\$(31).
"B");:NEXT:Z=4:Y=17:FORI=0TDS00:NEXT
30 FORX=217TO201STEP-1:PUTSPRITE0.(X.Y), 1:Y=Y-Z:Z=Z-5:NEXT 40 SOUND8:13:FORY=17T01S9:SOUND8:Y:PUTSP RITE0:(X:Y):1:NEXT:SOUND8:8 \*\*RILES, (X.1)\*\*(1.180)\*\*(1.20 , (0.210):GOTO20

ハハハ、これはひじょうに優れたギャグで す。MICRO SYOGO'Sクン(M)のセ ンスを私は高く評価したい。話している主体 が自らを変容してしまう、というのは笑いだ けでなく、怪談にもよく見られる手法です。

#### 重たいリスト ■京都府 MICRO SYOGO'S(15歳)

'LIST ヲ ダ゚シテ RUN シヨウ COLOR, 1, 1: SDUNDØ, 0: SOUND7, 1 90:SDUND8,15:FDRI=0T023:LDCAT E,0:PRINTCHR\$(27)+"L":SDUND0, I\*11:FORJ=0T010:NEXTJ, I:COLOR ,8,8:SOUND6,31:SOUND7,183:SOU ND8, 16:SOUND12, 50:SOUND13, 0

昔のラジオのチューナーなんて古いことを 知っている称号剝奪からの復活です。JUN クン(M)はまだわずか18歳だ。カーソルの左 右でチューニングがあったりずれたりしてノ イズの出る感じが本物そっくりです。

# 

#### 昔のradio ■三重県 JUN(18歳)

COLDR15,0,0:SCREEN2,0:SDUND 7,48:SDUND6,15:X=25 LINE(9,25)-(149,25),15:P=5 FORI = 9TO149STEP5 IFP=5THENP=1:L=8 LINE(I,25)-(I,25+L),15:L=5 P=P+1:NEXT:AD=&H3800 FORI = 0 TD7: READA: VPOKEAD+I, A NEXT 10 11 DATA16, 16, 56, 56, 124, 124, 25

4,254

12 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(X,3 0),8

 $13 \times X = X + (S = 7ANDX < > 6) - (S = 3ANDX <$ >146)

14 IFX=DXTHEN12ELSESOUND8, RND (1)\*16:SDUND0,RND(1)\*256:SDUN D1,0:SOUND6,RND(1)\*18:DX=X

IFRND(1)<.3THEN12 IFS7=49THENS7=48ELSES7=49

17 SOUND7, S7: GOTO12

「今月の1本」の座を「SIN&SIN」と争 ったのがこのかんたろうクン(MSX)の作品。 細かくキャラクタを作ったかいあってひじょ うにスムーズな仕上がりになりました。

コー、ジャネットのジャクソン兄妹から、12月号のお題は「ダンス」 たまたま表

たまたま最近ダンスの音楽の仕事をしたせいもあるが、「ダンス・ダンス・ダンス」だとか「ダンス甲子園」だとか、

いや一みなさん踊ってますね。

べつにダンス・シーンをビジュアルにするだけが作品化の道ではない。

塾長はデビット

バーンのヘンな踊りが気に入っている。

ダンス・ミュージックの粋を音にする道もあるし、

しめ切りは9月9日必着

古くはフレッド・アステア、植木等を経て、

若者の踊りがおもしろいのだ。

闘りから千鳥足まで、

日本に目を向けるのも良い。

М С

ハマーに至るまで、

オドル

」という視点からとっかかりをつかんでほしい。

それはそうと、今年のプロ野球、さっぱり ですね。スポーツ界の話題は、すべて貴花田 にさらわれた感がある。スターの存在でこれ ほどにも変わるものか、清原や原はどうした。 いや、長島がやっぱりおもしろい、などと外 野は気楽。あ、ウェーブが来た、それ行くぞ/



#### **WAVE** ■広島県 かんたろう(17歳)

10 SCREEN1: CDLOR4,4,4: WIDTH32 :KEYDFF:CLS:CLEAR100,&HD000:D FFINTA-7

20 FORI=0TO8:READAS:FORJ=0TO1 3: POKE&HD000+I\*14+J, VAL("&H"+ MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXT:NEXT:D EFUSR=&HD000

30 FORI=0TO31:FORJ=0TO22:LOCA TE31-I, J: PRINTCHR\$ (I+53): NEXT :NEXT

40 FORI=0TO44:U=USR((40+1)\*8) :FORJ=0T0100:NEXT:NEXT:COLDR1 5:GDT040

50 DATA 210ED0ED5BF8F7017000C D5C00C9

60 DATA 00000018187E7E7E00000 Ø18187E 70 DATA 7E3C000018187E7E3C240

0001818 80 DATA 7E3C3C240018187E3C3C2 4240018

90 DATA 5A7E3C3C2424185A7E3C3 C242424 100 DATA 5A5A7E3C3C242424185A

7E3C3C24 110 DATA 242400185A7E3C3C2424 0018187E

120 DATA 3C3C2424000018187E3C 3C240000

130 DATA 18187E7E3C2400000018 187E7E3C



# ティスクマガジン・ファン

今月はいつもはほとんどふれていないレギュラーものにスポットを当てたいと思う。というのは特集ものも楽しいのだけど、レギュラーものは意外な味わいがあっていいのだ。



# DS#28

● 圖×2 ☑ 四三42/2+ 1,940円・8月9日発売予定(毎月上旬発売) ●コンパイル

さて、突然だけど、DSの号数の下1ケタが、DSの発売月と同じだって知っていた? 早く気づいていれば、今月は何号だっけ、と迷わずにすんだのにね。そういわけだから、今回は28号なので8月発売となる。

最近は、MSXをとりまく諸般の事情によって、先取りプレイのできるソフトがなかなか出てこない。DSもけっこうたいへんである。私が担当者だったら少し弱気になるところだが、DSはまるでその気配がない。元気そのものである。今回紹介する28号にも珠玉のソフトがい

っぱいつまっている。なんて気 持ちがいいのだ。

で、その最初を飾るのが、コンパイルのオリジナルゲームの「努濤のバーガーショップ」。お客さんの注文に応じてポテトやコーラを用意しなくてはならない、超忙しゲームなのである。もちろん、それを注文した人にきちんと売るのはあたりまえだけど、目標の売り上げを達成するのも必要だ。でも、もたもたしていると、どんどんお客さんの列が長くなってしまうし、おまけに「もういいよ!」とすねてしまうやつまで出てくる。ファ

ーストフードで 働く人の気持ち がひしひしと伝 わってくるゲー ムなのだ。

それから、も ものきはうすの 「アウターリミ ッツ」のデモが 入るぞ。登場す

コンパ

M

SX·FAN

る女の子にますますみがきがかかって、かわいい味を出している。発売が11月と遠いだけに、心待ちにして楽しみたい。

さらに、短期連載AVG『ノー ザンクォーターズ』や、投稿ソフ

Disc 28 station

うのもいいが冒険もなくちゃね!.

トなどもりだくさん。そうそう、 先月紹介した地下プロジェクト もののBASICプログラムも ひそませておくそうである。ま た、BGVを集めた総集編のプ レゼント企画もあるとか。

#### オリジナルゲーム怒濤のバーガーショップP

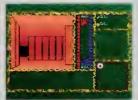
客が来る、注文を聞く、用意して売る、注文を聞く……と延々つづけて目標の売り上げを達成する大忙しのゲーム。お客のやつらはわがままで困る。みんなまとめて注文してくれりゃあいいのに。





#### 連載AVG ノーザンクォーターズP

空を求めて男たちが冒険の旅に出た。毎回3D迷路をつき進みながら、謎をひもといて行く。数々の敵に出会いながらも、やっとここまできたのだ。さて今回は純和風の味つけ。何が起こるか。





#### アウターリミッツデ

未来警察に所属している女の子の、ミネアとのぞみ。その2人を中心に繰り広げられるカードバトル・アドベンチャー。もものきさんのソフト、ということは、もちろん多少(?)エッチなのだ。





## REMOTE TOWNP

学校、公園、団地、道路を配置して人口を増やしていくゲーム。 平成20年になるまでにどのくらい人口が増やせるだろうか。たん たんとしながらも、箱庭的楽しさのあるゲームだ。





ものきはうす

コンパ

#### ※テマーク……デモ Pマーク……遊べるもの

## DSの持ち味はレギュラーコーナーにあり!!

いつもいつもいちばん新しい DSについて話していたけど、 今回はレギュラーゆえに、いま まで大きく取り上げたことのな いコーナーを紹介しようと思う。 DSを支えているのは、こうい ったパワーのあるレギュラーコ ーナーであることを改めて認識するのもわるくない。こうやってバーッとならべてみると、けっこう充実しているのがわかるはずだ。このうえに、地下プロジェクトという名の、BASICの短いゲームのファイルがひ

#### あーとぎゃらりいデ

いつもDSに入っている「GED2丁」というグラフィックツール (市販のも使用可)を使った64×64ドット以下のグラフィックを募集。テーマ部門と自由部門などいろいろある。また、10×10センチのイラストも応募可能。みんなの技量にほんとうに驚くばかりだ。





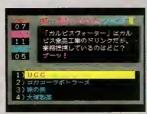


#### 新・帰って来たクイズ IP

毎回ジャンルを問わずの4択クイズ。とはいえ、ゲームやDSに関するものが中心。そのなかで、突然学校の試験に出るようなまじめなものがあったり、うちわウケのものがあったりいろいろとおもしろい。設問や選択肢の順はランダムで全40間。全間正解はきつい。







#### 編集後記デ&アンケートネットワークデ

編集後記には、いわいる担当の一言と前号のフォローや予告などが ぎっしり書かれている。ノリもコンパイルらしい。そういう意味ではアンケートも同じ。前号の人気ベスト10やワースト10、買いたいソフト10など、役立ち情報もある。



そんでいるというのだから恐れ いるのだ。

では、それぞれの内容をくわ しく紹介しよう。ほとんどが27 号からのものだが、一部26号の ものもある。きっと、キミも「あ ーとぎゃらりぃ」に投稿してみ たくなる/

#### にゃんぴ面データデ

ユーザーから送られた『にゃんぴ』のエディット面集。面ごとの説明もついて全部で20面入っている。使用方法は自分の持っている。にゃんぴ』で、ユーザーデータとして読み出す方式。持っていなくても説明を見ているだけでけっこうおもしろいものがある。







#### オンライン小説「タイムシンドローム」デ

毎回コンパイルのきどビューさんが執筆するSF小説。短編なので読みやすく、さし絵がついているので、楽しみも多い。主人公の2人の女の子はタイムマシンに乗って、イ・スマン大統領を暗殺すべく過去にやってきた。だが、そこで敵のファズに捕まってしまう。



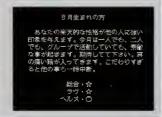
ていたハッチを閉じて ひげの士官に向き直っ た。

た。
「今回の作義は今まで
のそれとは違いますね。
この数で行けば、誰に
っていうのは無理です!

るボリかれずうくでうのは無理です。 「だからファズもあわてる。アメリカも ソ連も我々の存在を知れば、うかつに戦 争もできなくなるだろう。そうなれば、 それ以隆の紛争も数を減ず事は必定だ」

#### マンスリーフォーチュンデ

毎月の占いを、血液型、生まれ月によって橘えみさんがアドバイスしてくれる。総合、ラヴ、ヘルス、マネーの項目ごとに☆、〇、△、×の指針と、ラッキーナンバーが書かれている。こっそり好きな人との占いもやってくれるそうなので、手紙でお願いしてみたら?



#### 7

この「?」というのは26号に載っていたものだけど、毎号なんやかやと工夫をこらして、DSのちょっとしたすきまにいろんなものを押しこんでいる。このへんは毎回違うので、探すのもおもしろい。このノリがコンパイルなのかな。





人気ゲームの移植の事情を紹介!

# 债表注加证了

今月のお題

# 『ソーサリアン』 につづけっ!

移 植 希 望 ゲ ー ム BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	PG	145
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	65
3	4	ブライ下巻	リバーヒルソフト	Р	42
4	5	ドラゴンクエスト	エニックス	G	40
5	8	大戦略 11'90	システムソフト	Р	37
6	3	ダイナソア	日本ファルコム	Р	32
7	18	プリンセスメーカー	ガイナックス	Р	31
8	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	29
9	24	マスターオブモンスターズ『	システムソフト	Р	27
10	22	ファイナルファンタジー■	スクウェア	G	22
10	10	ストリートファイター	カプコン	Α	22
10	17	ジーザス『	エニックス	Р	22
13	9	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	20
14	16	パロディウスだ!	コナミ	PA	19
15	6	天地を喰らう	カプコン	Р	16
16	18	グラディウス Ⅲ	コナミ	GA	15
16	14	ドラゴンクエストN	エニックス	G	15
18	21	ファイナルファンタジー	スクウェア	G	14
18	14	ポピュラス	イマジニア	PG	14
20	64	闘神都市	アリスソフト	Р	12

■7月号アンケートハガキ1000通より集計 は他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。 のも困る。ガイナックスといえ ば「プリンセスメーカー」がえら い話題で、チャートでも18位か らフ位へと急上昇だ。「大戦略 III'90」が5位としぶとい強さを 発揮している。ぱおぱおとして は、これよりもメガドライブの 『アドバンスド大戦略』がおもし ろい。第2次大戦をシミュレー トレたリアルさがたまりましえ ーん/ シミュレートといえば、 「シムシティ」が先月に引き続い てトップ。このゲームはいろい ろな要素を考えあわせると、か なりMSXへの移植はむずかし いのではないだろうか。以前に コメントもいただいたような気 もするし。

ぎても困るけど期待がうすらぐ

ん? 「アルシャーク」がない。これは、移植版が出ることが周知の事実になっているのだろうか? 不思議だ。これは後で書くけど、出そうなんですよ、じつは。出そうで出ない、出なそうで出る、というような経緯を経て、出そうなんですね。わけわかんないか、これじゃ。

今月はいいニュースがいくつかあるので、このページを書くのも気分がいい。ほんと、なんにもニュースがないときのこのページって読むほうもそうだろうけど、書くほうは苦痛以外のなにものでもない。だから、仕事が遅くなる。などといいわけしている場合ではないが、そういうことなのである。

では、ニュースの発表/ ときたいが、お楽しみは後まわし。まずはチャートを見てみよう。 「サイレントメビウス」は2位に定着なんだろうか? 期待しす

#### MSXは燃えているか!?

ニュースである。ひとつは「アルシャーク」である。これまで、社の方針としては移植をしたい、ということだったのだが、なにぶんMSXのプログラマが不足していることもあって、どうしようかということになっていた。しかし、某ソフトハウスが協力を申し出てきたのである。これは、もちろん公表できる段階ではないのだが、そういうことなのである。ぱおぱおの個人的な見解としては、出そうかな、というところである。

もうひとつ。これも、まだ決

定とかそんな状態ではないので、 期待しすぎたりされると困って しまうのだが、ガイナックス」と「プリ ンセスメーカー」の2本を、某有 カソフトハウスが移植、発売の 方向で交渉に入っている。うっ ん、なんか、書いてしまうな気が してくる。こういう、いいニュースはライブでお話ししたい。 拍手なんか、あるとうれしい。 だが、これはぱおぱおの手柄なんぞではない。それだけはいっ ておこう。



Cフライト下巻」はとこへ行くのか

お次は「ブライ下巻」問題である。いろいろあって、リバーヒルソフトから正式なコメントが もらえたので、まずは読んでも らおう。

「弊社の「ブライ下巻完結編」 MSXへの移植につきまして、 各方面からお問い合わせをいた だいておりますが、現時点にお きまして、未定となっておりま す。理由として、次の2点があ げられます。

- ・オリジナルであるPC-9801 版からMSX版への仕様変更が 大きく、開発が困難。
- ・MSX版移植のための技術者 の絶対的な不足。

現在まで弊社では、MSXに限らずさまざまな機種への移植に関しまして、それぞれの機種の特性を生かした開発を心がけてきました。しかしながら「ブライ下巻完結編」のMSXへの移植は、MSXでのオリジナル作

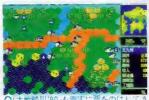


○超話題作 フリンセスメーカー」 しも、 が 画面はPC 98版のもの

品の開発と同程度の時間と技術力が必要であり、「移植」という発想では開発に取り組めないのが実情でございます。実は、「ブライ上巻」(MSX版)もオリジナル版に相当手を加えたものであり、オリジナル版と同程度の時間と技術をかけて、じっくりと開発に取り組んだ作品なのです。その甲斐ありまして、MSX版は上巻だけでもひとつの作品として楽しんでいただけるレベルで完成いたしました。

弊社では、MSXユーザーの みなさまにこれまで多大なご支 援をいただいております。その ため、前述の理由および制作ラ インの動きを考え合わせた上で、 MSXへの移植の可能性を含め、 弊社として誠意ある方向性を検 討中でございますので、これま での状況をご了解いただければ 幸いでございます。

まずは、取り急ぎお知らせ申



○ 大戦略III'90」も着実に票をのはして ているが…… 画面はPC-98版のもの



し上げます。平成3年7月12日」 以上である。

出したい、とは思っているのだが人がいない。でも、やめたわけじゃない。できれば出したい。というような「ゆれる」気持ちが読まれたのだが、どうだろう。ぱおぱおとしても、なんとかなるように努力していきたい、と思っている。



タ -ズII 。 画面はPC 98版のもの

MSXができるプログラマが減っているという話は以前にも書いたが、こうなるとほんとうに深刻である。

というわけで、あきらめたほうがいいのか、期待していたほうがいいのかはわからないが、 リバーヒルソフトの誠意と苦悩 も読み取れるのではなかろうか......。



#### 『ソーサリアン』絶対買ってね!!

さて、読者のお便りを紹介し よう。珍しい、ソフトハウスの プログラマの方の意見だ。

「Mファンを読んでいるユー ザー全員にいいたいことがあり ます。それは、確かにソフトが 出ないことはくやしいですが、 メーカーのおっしゃっているこ とはまったく正しい、というこ とです。MSX2では性能上「サ イレントメビウス』や『ブライ下 巻」はできないでしょう。理由は 64Kという極端に少ないメモリ、 補助記憶が大容量化している 1991年において、1ドライブ標 準というスペックだからです。 もし、MSX上でこれらのソフ トを楽しみたいのでしたら、増 設RAMの普及と2ドライブの 2HDディスクの発売を実現さ

せねばならないことは否めないことです」。前後途中も省略している。確かにこの方のいっていることは正しい。否定はしない。だが、「ソーサリアン」もMSXでは無理だ、と思われていた、というのも事実。

この人は長年のMSXユーザーで「1メガバイトの主メモリと2ドライブの2HDディスクが標準装備されることを切に願っております」という言葉からもMSXへの愛が伝わってくる。

もちろん、PC-98と同じやり方では確かに無理なのだろう。だが、MSXなりのやりかたをすれば、なんとかなる。あとは市場原理。ようするに、MSXでどれだけ売れるか、が問題になってくる。今はそのほうがメ

インの理由になっているのだと、 ぱおぱおは考えているのである。 売れれば、どこだって多少の無 理や苦労はするはずなのだ。ま、 いろんな事情があるのだ。

「最近「いーしょーくーはまだかいな!?」は行動に出ていないような気がする。そろそろ行動に出ると思うけれど、人気のあるゲームから移植されるように行動してほしいな。「ソーサリアン」も発売されるし、MSXユーザーはこのコーナーを頼りにしているのだ。みんなの願いをかなえるためにがんばってほしい」。う一む。責任感じるよな。ここのところ、確かに行動が足りない。くよくよ。

「今日、7月9日『ソーサリアン』を予約してきました。11時半

ごろ。すでにフ~8人が予約してました。タケルにも「ソーサリアン」のチラシが入っていて、「おお、ついに見開きページの第1の成果が出てくるのか」と感動してしまいました。なんてな。〈中略〉。あと、「ブライ下巻」が話題になってますが、「ルーンワース」の2と3はどうなんでしょう?」。

なかなか含蓄のある文章だ。 そこで、というわけではないが、 ぱおぱおからみんなへのお願い。 「ソーサリアン」買って/ MS Xユーザーの購買力を見せつけ て欲しいのだ。「ソーサリアン」 なんか、どうでもいいもんね、 なんていう人はいいけど、買お うかな、なんて考えている人は ぜひ/ と思うのである。



# FAN-NEWS

カクテル・ソフト (タケルでのみ販売) ☎052-824-2493(タケル事務局)

# カクテル・ソフト増刊号

媒 体	2. ×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価 格	3,900円

今日1日は、どんな1日だった? ちゃんと日記をつけておくと、美少女た ちがやってくる! 爆笑のショートストーリーも入ったおもしろソフトだ!!



## 日常サンプリングプログラムで♥する #

美少女ゲームのカクテル・ソ フトから、増刊号という名のち ょっと変わったソフトが出た。

このソフトには、2本のおた のしみプログラムが入っている。 まずは「日常サンプリングプロ グラム」から紹介しよう。

ある晩キミのもとへ、カクテ ル・ソフトの代表作、『きゃんき ゃんバニー」シリーズの亜理子 ちゃんがやってきた。そして『日 常サンプリングプログラム』で

#### ◆日記をつける



●まずは1日の行動を選択し入力する

日記をつけ、エッチなキミに、 日常生活をふりかえって反省し ろといいつけたのだった。

キミは、しぶしぶながら日記 をつけることになった。

日記は画面に現れる選択肢か ら行動を選んで、朝から夜まで の行動を選び終わると 1 日の日 記を作成し、グラフイックつき で再現してくれるのだ。

もちろん、エッチなことをし たことにすると、そのシーンも バッチリ再現される。再現シー ンは、カクテル・ソフトからい ままでに発売された「きゃんき ゃんバニー」、『きゃんきゃんバ ニー・スペリオール」、「イルミ ナ」、「晴れのち大さわぎ」、「世 界でいちばん君がすき」の日本 の名(迷)場面からよりすぐった 画面で構成される。

選択肢の組み合わせは無数に あるから、何度でも楽しめるぞ。

#### ★月★日の日記













## 超強カメルヒェン番長で思いっきり爆笑する!



さて、もうひとつのおたのし みは、超強力ブットビ爆笑ショ ートストーリ、「超強力メルヒェ ン番長」だ。

とにかく、ひたすらに強力な 男、無敵の巨人メルヒェン番長 の暴力に立ち向かう人々の物語。

ただし、その内容は、まったく のハチャメチャで、要するにカ クテル・ソフトの作品の名場面 を、お話が通るようにならべた ものなのだ。

キミはただ、モニタの前に座 って、謎の人物、メルヒェン番 長の行動と、その他の登場人物



**○**うーむ。なんだか怪しげなんだけど

たちの繰り広げる、不条理な世 界を心ゆくまで笑いまくれば、 それでいいのだ。もちろん、カ クテル・ソフト自慢の美少女た ちもつぎつぎと出演する。

さあキミも、メルヒェン番長 の、愛と暴力とギャグの世界に のめりこんでみよう!?



○番長にさからうと、とんでもないことに



#### 発売中のNewソフトを再チェック

今月は5本のソフトが発売された。 そのなかの『銀河英雄伝説II DX Set』とは、銀英伝II本体とDX Kitがセットになったもの。 別々 に買うより2,000円お得だぞ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。』はMSX-MUSICに対応したソフト。



#### 6月15日から7月14日 までに発売されたソフト

**6月25日 サウルスランチMIDI#1(カワイ)**(ロ)/ビッツー/3,400円 25日 **カクテル・ソフト増刊号(**D:タケルでのみ販売)/

カクテル・ソフト/3,900円

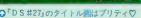
7月6日 ピンクソックス6(D)/ウェンディマガジン/3,600円 17

9日 ディスクステーション#27(D)/コンパイル/1.940円回

12日 銀河英雄伝説 IDX set(D)/ボーステック/12,600円 D

※『サウルスランチMIDI# I 〈カワイ〉』は、カワイの音源(Phm)用です。







O<sup>F</sup>PS6」でも絶好調の「どしふん」!!



# J&P 渋谷店 売り上げベスト

『信長の野望・武将風雲録』が、わず か1か月で4位に転落し、「ピンクソッ クス6」が 1位に輝くという異変(!?)

が起きた。『DS』は2か月連続の2本 同時ランクインで、今月も元気なとこ ろを見せつけている。

んとうにイキのながいソフトである 圏外に落ちては上がってくる9位の

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
/	1	_	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
/	2		ディスクステーション #27	コンパイル
>	3	2	ディスクステーション #26	コンパイル
\	4	1	信長の野望・武将風雲録	光栄
	5	5	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
/	6		激突ペナントレース2	コナミ
/	7		スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
/	8	9	サークエ	マイクロキャビン
1	9	-	エメラルド・ドラゴン	グローディア
	10	3	銀河英雄説 I DX kit	ボーステック
14/ 6	CD (+	* E 4.	カマーゴ・ガウンナー ゆしナナ	(2 B (C (0 = 4))

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをしめします(7月15日調べ)



#### -ザーの主張

#### 掌型の『**期待のソフトにひとこと**』

7月号で募集したテーマは「期待の ソフトにひとこと」。これから発売され るソフトについて、自分の思っている ことをぶつけちゃおうというものだっ た。いつにもましてハガキの数は多く、 読んでいると新作に対する期待感がヒ シヒシと伝わってくるのである。では、 その熱きお便りの紹介だ。

「ボクが現在いちばん期待している のは、なんといっても「ソーサリアン」 です。以前、ある雑誌の紹介記事を読 んだときには、べつにこれといった印 象はなかったけど、その後Mファンで いろいろな情報を知り、大作だという



**準部にとどいたハガキの大多数が『ツ** ーサリアン』に関する主張だった

ことがわかった。ある友達はつまらん といっていたが、べつの友達はおもし ろいといっていた。ボクの意見として は、おもしろそうだな、と。「いーしょ ーくーはまだかいな!?」のコーナーが きっかけで移植が決まったゲームなの で、売れてほしいと思います」(富山 県・国沢晃クン)

ニチョウメキューノジューなどと、 じぶんの住所の番地にまでフリガナを つけてくれた国沢クンのハガキにつづ き、もう | 枚「ソーサリアン」関係のハ ガキの登場だ。

「期待しているといえば、やはり「ソ ーサリアン」しかないでしょう。なんで も、15本ある基本シナリオは移植され るそうなので、「戦国ソーサリアン」や 「ピラミッドソーサリアン」などの追加 シナリオの移植も、ぜひやってほしい と思います。あと、Mファン誌上でシ ナリオ募集をやればいいなあなんてね。 とにかく、他機種版に負けないくらい クオリティの高いものを願ってます」

(香川県・篠原一太クン)

すでに付録を見た人は知ってると思 うけど、「戦国ソーサリアン」の発売は 決定済。そのほかについてはまだわか らないが、こちらも期待したい。

そのほかには、こんな意見もあった。 「光栄の「伊忍道・打倒信長」に期待 してます。これまでの信長=主人公と いう図式が完全に逆転、今度は信長を 倒すというストーリーだそうじゃない ですか。発売日を早めてもらえるよう に、光栄さんにお願いしてください」 (神奈川県・金本浩二クン)

「美少女アルバムを見て、ポニーテー ルソフトのファンになりました。「ポッ キー2」の発売を心待ちにしていま す」(東京都・秋山隆俊クン)

「MIDI関係のソフトの充実を期 待している。あと、ビッツーは発売日 をきちんと守ってもらいたい」(静岡 県・大西敬治クン)

などなど、全部は紹介できないので、 こんなところで今月はおしまい。つぎ のテーマは「珍プレー好プレー〈激ペ

#### 読者が選んだ期待のソフトベスト10

1位 ソーサリアン(ブラザー工業)

伊忍道(光栄) 2位

3位 サーク ガゼルの塔

(マイクロキャビン)

4位 間神都市(アリスソフト)

5位 フォクシー2(エルフ)

アルシャーク(ライトスタッフ) B位

フ位 ViewCALC(アスキー)

8位 ナイキ(カクテル・ソフト)

9位 笑うせえるすまん(コンパイル)

ピンクソックスシリーズ

(ウェンディマガジン)

ナ編〉』です。プロ野球もすでに後半戦 に突入し、熱戦がくりひろげられてい る。そんなわけで、わがMSXが誇る コナミの『激ペナ』「激ペナ2」での、み んなの遊び方やおもしろいエピソード を教えてもらいたい。編集部でも、み んな自分のチームをつくって(いまだ に)燃えているこのゲーム。みんなは どうかな? しめ切りは8月末日、発 表は11月号で。採用者にはテレカを進 呈するのでヨロシク!



「ユーザーの主張」への 〒105 東京都を区前向4-10-1 ..... MSX・FAN編集部「9月号ユーザーの主張」係



発売延期。そのことばのうらには、「もっといい作品にしたいので開発期間を延ばす」というのと、「その気がなくなったから延期という形でお茶をにごす」の2とおりあると思う。あの延期宣言から1年、『ヒーロー・オブ・ランス』の発売が再決定した。こいつには期待してみたい。



# AD&D® ヒーロー・オブ・ランス

- ■ポニーキャニオン
- ■☎03-3221-3161
- ■9月21日発売予定

媒 体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アクションロールプレイング
価 格	7,500円

ゲームのタイトルを見て、「おやっ!?」と思った人もいるだろう。それもそのはず、この「ヒーロー・オブ・ランス」は、1990年フ月号まで発売予定表にしっかりと載っていたゲームなのである。その後発売延期になっていたのだが、このたびみごと復活に成功。ようやく発売のはこびとなったのである。パチパチ。ちなみに、「AD&D』というのは、「アドヴァンスド・ダンジョ



置き敵である。シンプルながらも奥が深そうなゲームだーム中の画面はこんなだ。左側にいるのが自分のキャラで、



●なかなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いれるなかなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いれるなかなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いれるなかなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いれるないなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いれるないないないない。

ンズ&ドラゴンズ」のことで、ここで紹介している「ヒーロー・オブ・ランス」は、テーブルトークRPG「AD&D®」のもとになった小説「ドラゴンランス戦記」をコンピュータゲーム化したものである。

ゲームは、廃墟ザク・ツァロスに眠るといわれる、ミシャカルの円盤を持ちかえるのが目的のアクションRPGだ。パーティは、ファイター、弓の達人、魔術師など能力の違ったキャラ日人で編成。画面に表示され操作できるのは先頭の1人のみで、状況にあわせ、隊列を変更して敵と戦っていくというものだ。おもしろいのは、レベルアップ



という概念がなかったり、ゲーム後に得点が表示されるなど、 RPGというよりも、かなりアクションゲームの要素が強くなっていること。最終目的をはたしても、さらに高得点を目指しプレイできるのもRPGとしては画期的である。

ゲームをより楽しむために、 原作になった小説を読んでおく ことをおすすめする。

## 新作情報〈番外編〉夏休みはこのゲームではまりたい!

#### コナミ発 News

## 『SDスナッチャー』と『ソリッドスネーク』再販決定!

ここんとこごぶさたのコナミだが、うれしいニュースが飛びこんできた。「パロディウス」「激ペナ2」などにつづき、「SDスナッチャー」「ソリッドスネーク」の再販が決定したのである。コナミのゲームはどれも人気が高いから、ちょっと油断するとすぐに売り切れちゃう。だから今回の再販だって、新作が発売されるのと同じくらいうれしいニュースなのだ。

『SDスナッチャー』といえば、 ネオ・コウベ・シティーを舞台 に三頭身キャラが大活躍するR PGで、シリアスなストーリー



にコミカルなキャラがうまくマッチしたおもしろゲームだ。ディスクとSOCカートリッジがセットで、価格は9,800円。

一方の「ソリッドスネーク」は、敵に拉致された博士を救出するというゲームで、敵に見つからずに任務を遂行するというのが特徴である。SCC搭載のROM版で7.800円。こちらも「さすがはコナミノ」と思わずうなってしまう出来だ。

どちらもMSX2/2+用で、 8月上旬には店頭にならぶ予定 というから、もしかするともう 発売になっているかもしれない。



SDスナッチャーだ!



ドロイドのこと。でも、三護身キャラだからかわいいし、ひそかに本人とすりかわって社会に浸透していくOスナッチャーとは、毎年冬になるとあらわれ、人間

# 后 除 Innum

●受け、できた。 を恣聴したりと、細かいところまで凝っているのだ はな数をあわせ仲間と通信機でやりとりしたり、敵の情 は数をあわせ仲間と通信機でやりとりしたり、敵の情 といっているのだ。

#### ソフトスタジオWING\* News

# あの『白と黒の伝説』シリーズがディスク版で発売に!

じっくり腰を落ち着けてAV Gしたい、という人にはこちらをおすすめしたい。なんと、いまから約6年前にソフトスタジオWINGより発売された「白と黒の伝説」(MSX2/2+版)が、復刻版としてこっそり発売されているのだ。

もとは、テープ版で売られて いたゲームだが、今回ディスク 版にお色直しをして登場。「百鬼 編・輪廻転生編・アスカ編」の全 3部作で、価格のほうもそれぞ れ1,980円といううれしさだ。 内容はというと、超能力や異 次元、霊といったところを題材 にしたもので、不思議でゾクゾ クする感じがなんともいえず気 持ちいい。

なお、今回はショップでの販売はせず、通信販売のみとのこ

٥٤

興味がある人はソフトスタジオWING(☎0977-21-2310)までお問い合わせを。



写真は、百鬼編の画面である写真は、百鬼編の画面である



説」の第3部にあたる、アスカ編もある写真は載せていないけど、「白と黒の伝写真は載せていないけど、「白と黒の伝

# 跡/ 開発中ゲーム情報

まずは、毎度おなじみコンパイ ルの情報から。先月号で『ドラゴン クイズ」の発売が無期延期になっ てしまった……という情報を載せ たけど、なんとなんと水面下では 開発が順調に進んでおり、9月20 日に発売されることになったのだ。 ちょっと意外な展開ではある。

ついでといってはなんだけど、 もうひとつコンパイルの新作をば。 心のスまマを埋めるセールスマン、 喪黒福造でおなじみ『笑ゥせぇる すまん 第1巻』についてだ。ゲー

ムはコマンド選択式のアドベンチ ャーで、全3話構成。「オーッホッ ホッホ」という喪黒の声もサンプ リングして出しちゃう(声はもち ろんアニメ同様に声優の大平氏) というから、なかなか凝っていて 興味深い。発売は12月の予定。価 格はなんと 3,980円だ。喪黒がコ ンパイル営業の田中氏にそっくり なのも笑えるぞ。

つづいては、光栄の『伊忍道・打 倒信長」である。このゲーム、はじ





天正10年 8月15日 皇 ふくざわ

最近になってディスク版も出すこ とが決定。それにともない、10月 の予定だった発売日は11月から 年末へと変更になってしまった。 でも、もうすぐMSXの画面を紹 介できると思うのでお楽しみに。

美少女ソフトでは、エルフに動 きがあった。発売が遅れているS LG『フォクシー2』と、そのつぎ に発売をひかえているAVG「エ ル』の2本について、エルフの蛭田 社長からうれしい言葉をもらった。 「少しでも質の高いゲームを目指 すため、MSX用にグラフィック を描き直すことにしました。期待 していてください」とのこと。発売 が延びるのは残念だけど、いいゲ ームをつくるためならしょうがな



いよね。

また、もものきはうすより11月 下旬にカードバトルAVG「アウ ターリミッツ』の発売が決定。この ゲームは、ピーチアップ5号に入 っていた同名ゲームを改良して発 売するもので、画面写真からもわ かるように美しいグラフィックが ウリになっている。

というわけで、今月はおしまい。

## ソフトハウスの ウチにも いわせて ください ソフトハウスの 内緒のお話が聞 けちゃうこのコ

ーナー。今月は4社が、近況やら 新作情報やらを報告してくれるぞ。 今月はどんないいことが書いてあ るやら、ドキドキわくわく読んで みよう /

#### GAMEテクノポリス

ヤッホーノ ついにGAMEテクノポリ スの第2弾が決定したんですよ♡ タイ トルは『キミだけに愛を…』つていう の! 正統派の学園モノ美少女AVGな んです。でも、発売日はまだ決定してい ません。どうか、もうしばらくお待ちく ださいネノ (夏希)

#### ハード

『ソープランドストーリーII』MSX版の 移植は、順調に進行中! 石鹼王国を舞 台にした衛生的で清潔なRPGだつ(大 ウソ)! 近日発売とゆーことなので、も うちょっとだけ待っててね♡だって、 秋なんですモノ・・・・・。

(芸術家・さっぽろモモコ)

#### コンパイル

MSXの『DS#28』は、「ハンバーガー パニック(仮題)」というオリジナルゲー ムも入って1,940円。「ドラゴンクイズ」 はパワーアップ中ですので、発売はしば らく待っててねぇ。8月16日は私の誕生 日です。プレゼント待ってますうう。

(わしゃ営業の田中ぢゃ)

#### マイクロキャビン

夏だ、海だ、山だ、ゲームだ! という ことで、『ガゼルの塔』は9月発売だ! だから『FRAY』や『サークII』でウォ ーミングアップをしよう。この夏休みに 開催される「電遊フェスティバル」で、全 国に行くから遊びにきてね。秘密の情報 (新美) をそっと教えたげる!

# 



記号の意味→無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。 とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月 9月	2910下下下? 67120中中21下下下??	毎日がえっち(□)/ハート電子産業/7.200円回 ディスクステーション#28(□)/コンパイル/1.940円回 ソーサリアン(□:パッケージ版)/ブラザー工業/6.800円回 ソーサリアン(□:タケル販売版)/ブラザー工業/6.800円回 スコアサウルス(□)/ビッツー/価格未定 シンセサウルスVer.3.0(□)/ビッツー/価格未定回 ★ViewCALC(□:要MSXView)/アスキー/14.800円 MSX・FAN10月号(本十□)/徳間書店/980円(税込)コズミックサイコ(□:□)/コンパイル/1.940円回 ボッキー②(□)/コンパイル/価格未定回 ボッキー②(□)/ポニーテールソフト/7.800円 校内写生1~3巻(□)/フェアリーテール(X指定ブランド)/各4.800円 AD&□®ヒーロー・オブ・ランス(日)/ポニーキャニオン/7.500円回 アリスソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1.380円(税込)サーク ガゼルの塔(□)/マイクロキャビン/7.800円回 きゃんきゃんパニー・スピリッツ(□)/カクラル・ソフト/7.800円 キミだけに愛を・・・・(□)/GAMEテクノポリス/7.800円 フォクシー②(□)/エルフ/7.800円	11月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 闘神都市(D)/アリスソフト/価格未定 エル(D)/エルフ/7.800円 ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定 伊忍道・打倒信長(R)/光栄/11.800円 伊忍道・打倒信長(R)/光栄/13.800円 伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9.800円 伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9.800円 伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9.800円 伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9.800円 伊忍道・打倒信長(D)/シャファール/価格未定 夜の天使たち(D)/ジャスト/8.800円 たたちの午後・番外II(D)/ジャスト/8.800円 たたちの午後・番外II(D)/ジャスト/8.800円 たたちの午後・番外II(D)/ジャスト/8.800円 カンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7.800円 ソープランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5.800円 サナトス(D)/バーディーソフト/6.800円 ピースト(D)/バーディーソフト/6.800円 ピースト(D)/バーディーソフト/7.800円 スーパー上海・ドラゴンズアイ(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定 エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 田碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9.800円 アウターリミッツ(D)/もものきはうす/6.800円 アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9.800円 D
10月	8日 8日 中旬	MSX・FAN11月号(本+D)/徳間書店/価格未定 ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円 ② 殺しのドレス3(D)/フェアリーテール/7,800円		

# VOCLIP

## 草上の秘密編集会議

付録ディスクにかけたわたしたちの7月





集会議at日比谷公園's 芝生on7/15。編集長が重要な発言をし ンが捉えた。「みなさん、芝生の上にケーキをこぼさないてね」。わたしはすでにこぼしていた

6月号と7月号のアンケートに、ち ょっと奇妙な質問が加えられていたこ とに気づいただろうか。

「Mファンにディスクの付録がつくと したらこ

という仮定法での質問だったが、もち ろんひそかに計画は進行しており、秘 密編集会議at日比谷公園's芝生On 7/15において正式に宣言され、名実と もに最終的にほんとうになった。

企画そのものは3月ころからあり、 先に「スーパープロコレ」(92ページ参 照)の企画がまとまった。その制作を進 めながら、わたしたちはいろいろな人 の意見を聞き、あらゆるイマジネーシ ョンを働かせつつ「ディスクの付録を つける」ことの意味を考えた。

あまりにもいろいろ考えたので、と ても書ききれないが、いまあなたが思 った、そのこともきっとわたしたちは 考えた、というノストラダムス的自信 がある。それほど、あれこれなんやか んやうじゃうじゃぷよぷよ考えた。

そして、ついに、5月の末ころ、 「よくわからないけど、とにかくやって みよう。やろうやろう」

という、ありがちな結論に達したので ある。ただちに、この作戦は「Mファン にディスクの付録をつける」プロジェ クト(以下MDFPと略)と名付けられ た。そのまんまやないかい。

では、どんなディスクにするか。そ れが6月のテーマだった。

そこで、まず、「ロードス島戦記」を MSXに移植した、お酒の大好きな「ソ フトウェア仕事師」上岡啓二さんを引 きずりこみ、パチンコと麻雀のために 会社に来ていると自分でいっているフ ァンダムのMOROをMDFP担当と して、付録ディスクのシステム作りを (ちょっと不安だが)まかせた。

編集部のほかのスタッフは、とりあ えす外野から、GUIでアイコンでな んかわかんないけどVSHELLでマ ルチウインドウで、漢ROMがなくて も漢字が出て、グルグルでちょちょん のパッで、速くて見やすくてだれでも 操作できるやつ、とか、好き放題のこ とをいってMOROを悩ませた。通常 の仕事やムックの仕事も抱えながら、 MOROは徹夜で悩み、朝になると編 集部の机の上で眠って力ゼをひいた。

親はなくとも子は育つ、というのは このことだろうか。それでも、6月が 終わるころには、システムの概要が決 まった。メニュー画面で各コーナーの アイコンを選択すれば、メッセージが 出て、そのコーナーに入っていく、と いうすっきりした仕様だ。漢ROMな しの漢字表示システムも決まった。







梅雨が明けないまま、7月が来た。 北根編集長は、タイトルCGがほし くなった。そこで、長年つちかってき た人脈をたどり、コネを最大限に利用 して、あのエメドラのグラフィックを やった木村明広さん(現在ライトスタ ッフ所属)をつかまえた。

BGMもほしい。以前、某ソフトハ ウスでミュージックコンポーザー兼営 業マンをやっていた山藤武志さん(現 在は新進ソフトハウスSTINGの社





長)に北根編集長はひさしぶりに電話 をかけ、山藤さんが忙しいといってい るにもかかわらず、「あの、お願いがあ るんですけど……」といってみた。 「じゃあ、お昼ごはん〕回で」 と山藤さんはいった。

いま、わたしは7月25日という時空 からメッセージを発信している。

このメッセージが読者のもとに届く 8月8日以降には、MDFPは完了し ているはずだが、現在あるのは、まだ



スクのタイトル。木村さんの C Gのバックで山藤さんの軽快なメロディが流れる

# ほんとうに こうなりました。 9月7日、本屋さんで 発売される アンド



開発途中のシステムと、木村さんの口 G、メニュー画面、山藤さん作曲の日 GM、そして本誌掲載予定のプログラムや口Gをまとめたディスク・・・・・・ つまり、まだ作りかけである。しかし、最初考えていたものよりも数倍よいもの、「スーパー」で「特製」という感じのディスクができつつある。それにしても、ディスクのしめ切りまであと数日、ほんとうにわたしたちの「スーパー特製ディスク(仮称)」は完成するのだろうか。

ついさっき、編集長がラベルのデザインで悩んでいたはずだが……「う ~ん」、まだ迷っている。

ところで、メニューの「すべしゃる」というコーナーには「ソーサリアン」のキャラクタを使った編集部製のかんたんなゲームと、あした、つまり7月28日到着予定の「ガゼルの塔」のオーブニングデモ(/)が入る予定だ。……と書いているところへマイクロキャピンから宅急便が届いた(ほんと)。



暴だったのか残念だが、眺望のすばらしい小田 原工場の屋上。大島の噴火や富士山も見える

おおっ、こ、これは/ 以下次号。

中身のほうはこういう状況だが、仮称・スーパー特製ディスクを大量に作ってくれるのは、あの化成パーベイタム、世界でいちばん売れている(これもほんとう)パーベイタム社「Datalife」ブランドのディスクを製造・開発している超一流メーカーだ。この会社の小田原工場に、完成したフロッピーを 1 枚渡すだけで十数万枚になって帰ってくることになっている。ブルブル。十数万部の本には慣れているが、自分た



外側のプラスチックに防塵用のライナー(裏地)を付け、表裏2枚をあわせている工程



左から右へスムーズに流れながら、シャッタが 絶妙の動きで取りつけられていく



スーパー特製ディスク(派) 付き類980円窓

開発中のメニュー画面。カーソルを動かしてコーナーを選択する。コーナーのロゴをドットデザインしたのはほとんど新人の0クン。右下の動物もタイトルCGにちなんで0クンがかいた

ちの責任でこの世に生まれた十数万枚 のディスク、しかもプログラム入り、 というのには文明的な不安を強く感じ る。あまりに不安なので、小田原見物 を兼ねて工場見学に行った。敵情視察 みたいな心境である。

敵基地は空気と水と見晴らしのすばらしい環境のなかにあり、そのなかの1室で、神が作ったとしか思えない機械の手足が次々にディスクを作り上げていた。4チーム3交替制で昼夜も土曜も日曜もなくノンストップなんだそうだ。3.5インチの場合、1日10万枚、1年に3200万~3300万枚を生産する。

Mファンの場合は、ソフト付きなので特別にコピーもしてもらう。コピーする機械は、1台300万円のやつが1ライン12台ならび、1台あたり1枚コピーするのに1分半かかる。ということは十数万÷12×1分半だから、ざっと、すごくたくさんの時間がかかる。

そうかあ、こりゃあしめ切りが早いのもしかたがない。泣こう。

とかなんとか書いているうちに、外 は明るくなって7月26日であることを 訴えている。おい、MORO、寝るな。 ●発売 徳間書店

●発行·編集 徳間書店インターメディア

PUBLISHER 栃窪宏男

EOITOR & LEPRECHAUN

山森尚

EDITOR IN CHIEF

北根紀子

SENIOR CONTRIBUTING FOITOR

山科敦之

EDITORIAL STAFF

加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英+諸橋康一

ASSISTANT EDITORS

岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史 +笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸

STAFF PHOTOGRAPHER

浜野忠夫

CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和

●集H作

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

EOITORIAL OESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ<釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見

山つつじ+成田保宏

CDVER ARTIST 佐藤任紀十元野一繁

COVER PHOTOGRAPHER

矢藤修三

FINISH DESIGNERS

侑あくせす+(株)ワードボップ

PRINTER

大日本印刷株式会社

#### EDITORIAL \* AIR

◆新人のロクンは「きんぎょ注意報/」 のギョピが好きで、編集部中の蛍光灯 の先にギョビ人形を取りつけるのが夢 だ◆変なやつだなと思って眺めている うちに、ふと、わたしはおそろしい事 実に気がついた。自分では気がついて いないようだがロクンの顔はギョピに そっくりだ。眼鏡はギョピの大きな目 玉を表現し、後ろでたばねた髪はギョ ピの尻尾そのものだ◆愛するものと同 化したいという無意識が、彼をメタモ ルフォーズさせているのだろうか◆こ れとおなじ現象をわたしはほかにも知 っている。ときどき見かける「全員がお なじ顔をした家族」のことだ。親子がそ っくりなのはまあいいとして、夫婦が そっくりなのは、このロクンーギョピ 化現象とおなじ原理が働いているのだ と考えざるをえない。

#### AD \* INDEX

アスキー	122
ソニー	4
東京カルチャーセンター	91
日本カルチャースクール	43
日本視力回復協会	88
日本進学指導センター82	83
日本テレネット	87
日本ファルコム	
ブラザー工業	
マイクロキャビン84	
松下電器産業・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ミルベ・メディアル	
もものきけっす	

**ASCII** 





MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

MSX turbo R専用

価格14,800円 (送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェア です。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローン のシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

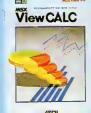
■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワーク シートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択 しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、mod など) もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

■対応機種:MSX turbo R専用

■パッケージ内容: ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)

\*本パッケージには、「MSXView」が含まれ ておりません。ViewCALCをご使用になるには、 「MSXView」が必要です。

\*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売 の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMデ ィスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデー



ASCII

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア 「ViewCALC」新登場。

シミュレーション

売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、 グラフ機能をフルに活用した シミュレーションも可能です。

あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

#### **くち**X 増設RAMカートリッジ

価格 30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメ インRAMを増設するためのカートリッジです。日本語 MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの 容量を増やすことができます。

- ■特長:●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスク の内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がた いへんスムースになります。 ●MMS(MSX Memory Mapper System)仕 様に準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。
- ■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- ■パッケージ内容: MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、
- \*注意:MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日 本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。) またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView エムエスエックス・ビュウ

タ保存用に使うことが できます。

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラ フィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する 「MSXView | 。 テキストエディタ、グラフィックツール、 ブレゼンテーションツールなどの プログラムが付属。 MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

- ■特長:●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイ ルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」 対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法 を覚えるのが簡単です。 ●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、 ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK
- ■対応機種:MSX turbo R專用
- ■バッケージ内容:システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWティスク(3.5 2DD)専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

MSX turbo R專用

好解釋憑持

MSX R

価格 9,800円 (送料1,000円)



院	京社	Pico	1 2 3	功量	ī.	标	112	グラ	7 程		
		抗性	197								_
	À		Ð	0	0	Ŧ	Ē	é	H		
1	<b>医护性</b>	100									76.4
5	8.2		15-Z	THE	K3	45	74	王弘.	24	SEC	46
1	1	1E1E	R	17	52	70	16	95	355	53.2	
3	2	11199	音心	62	88	75	35	199	411	55.2	
8	1 3	大事		76	96	98	58	188	444	59.1	
7	1 4	2.5	E2	10	47	45	72	55	201	68.8	1

●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03)3486-8080 大阪 (06)348-0018 株式会社アスキー

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。







ドラスレ 英雄伝説



集/ゲーム制作担当スタッフ 30才位迄 ①グラフィック・イラスト ミプログラム ③音楽 4ゲームデザイン・シナリオ

その他スタッフ 35才位迄

▶独身寮

①製品企画営業 ②デザイン・広告 ③出版編集 ⑷キャラクター商品企画 ⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務 ⑦総務・人事 ⑥その他何でも可

週/ 大卒初任給174,000円(平成3年)。 京給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、 定期健康診断、TSK保養所、厚生施設 全国各地の利用 ■休日休暇/ 完全通休2日制、祝日、年始年末(10日間) 夏期休暇(日日間)、有給休暇(最高20日、

初年度6日)●年間休日休暇126日以上 ■動 務/ 立川(本社)、代々木 9:00~17:30

楽か入ってという、映像 に近い感覚を味わえるのがとっても楽しい。自分

てテザインしたキャラクターが動き、自分てプレ

イする時が一番の喜ひてす。アニメーター時代は 決められた仕事を機械みたいにこなす自分がとて も嫌だったけど、今はきれいな仕事場で働けてと

■関連会社/ (株)ファルコム・ブラニング・オフィス (株)ファルコム・クリエィティブ・オフィス

心履歴書(写真は必ず貼って下さい。) 2作品(例えばグラフィック希望ならイラストを2~3点お送り下さい。企画や販定その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

\* 1/2をご郵送下さい。 こちらからご連絡致し

私はひとつの世界観というか、完結したストーリー作

りから参加したかった。ても今のアニメ業界って上がつかえちゃってるからほとんどそんなの不可能でしょ。

だから新しい分野にチャレンジしました。収入が安定 しているのも助かります。残業もないしネ。 (IMAI)

ます。

▶ 立川昭和記念公園

\*不明な点があれば遠慮

なくお問い合わせ下さ L10

■応募先/ 日本ファルコム株式会社 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル BOX-MB宛

0425-(27)-0555(代表)



▶スタジオ録音



これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理 速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍 しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機 能など驚異の機能を満載。MSXをますます 面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した

標準価格 87,800円(税別)

MS-DOS Ver 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再 ドアップ、対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX MSX 2 MSX 2+のソフトも使用できます。 ● BBM ・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。 ●MS-DOS R は米国マイクロソフト社

Human Electronics 松下電器産業株式会社 心を満たす先端技術



©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan T4911208909544

雑誌 12089 - 9